

Обитатели Грезы

Chris Howard with Todd McDivitt

Разработчики

Written by: Chris Howard with Todd McDivitt

Developed by: Nicky Rea and Jackie Cassada

Edited by: Aileen E. Miles

Art Director: Richard Tomas

Layout and Typesetting: Ron Thompson

Artists: John Poreda and Melissa Uran

Front&Back Cover Design: Richard Tomas

Перевод: Аваллах

Автор выражает признательность...

...своему помощнику и соавтору, Тодду МакДивитту, а так же Дэну Гинну и Эдриану Симмонсу за дополнительные материалы.

Спасибо за то, что вы пробудили мою фантазию. Это было прекрасно

...Биллу Бриджесу, бывшему разработчику линейки Werewolf: The Apocalypse и нынешнему со-Творцу Fading Suns за то, что он сделал меня частью этого безумного дела. Шутки в сторону; возможно, мне действительно уже пора заканчивать со всем этим.

...Яну Лемке, бывшему разработчику линейки Changeling: The Dreaming за то, что он разрешил мне написать Китбук: Нокеры.

Figgerfurbingurbinbirbibmurbinitzermurbin!

...и, наконец, Джэки Кассаде и Ники Реа за то, что они дали мне возможность еще раз прикоснуться к некоторым старым нитям.

В книгу были включены материалы, удаленные из нее во время издания в силу нехватки места. Благодаря автору

книги, Крису Ховарду, они стали доступны читателям и переводчику. Я решил выделить их в отдельное приложение, которого вы не найдете ни в одном из изданных вариантов “Обитателей Грезы”. На мой взгляд, они этого более чем достойны.

Оглавление

Прелюдия: Сумерки Курексарры

Введение: Конец Мира

Глава Первая: Все Разбивается на Части

Глава Вторая: Ветра Перемен

Глава Третья: Сон Разума Рождает Чудовищ

Глава Четвертая: Создание Идеального Зверя

Глава Пятая: Отвергнутые Серебром

Приложение: Галерея Кошмаров

Приложение: Наброски персонажей

Сумерки Курексарры

Испещренные черными столбами дыма, красные Равнины Курексарры простирались перед Вождем Войны Азагом во всем их скалистом величии. Изрядно потрепанный, но все же не побежденный Азаг тяжело опирался на свой огромный скимитар, рассматривая бойню, расстилавшуюся под его ногами и прикрывая глаза, которые слепил гаснущий свет двойных солнц, опускавшихся за горизонт, своей широкой ладонью. Горячий ветер, который принес с собой запах копоти, рванул его изорванный плащ, растрепав черную бороду Азага, хотя сам Вождь не обратил на это ни малейшего внимания, пристально вглядываясь в неровное кольцо Расколотых Гор, напоминающих драконьи зубы. Их искривленные пики вздымались невообразимо высоко в пылающий закат, отбрасывая длинные черные и пурпурные тени. Ветер дул с Восточных Земель, принося с собой дымные остатки великой огненной бури, которая пронеслась над ними неделю назад. Невезучие пароземы и другие духи воздуха, как, впрочем, и гораздо более злобные порождения порчи и пламени, сотнями исчезали в потоках пылающих углей, льющихся из исполинских облаков, и их предсмертные вопли эхом разносились по земле. Азаг хрюкнул, выражая свое удовлетворение сегодняшней победой, и этот обманчиво простой звук повлек за собой столь же короткий, но не менее прочувствованный ответ со стороны его пожилого дяди, Хорака, который стоял неподалеку с шестью другими воинами.

Существа, тела которых лежали под ними, сражались хорошо и обладали способностями, которые были диковинкой для Азага. Они вспыхивали сверхъестественным пламенем и обладали целой дюжиной рук. Яростность наступления и огромные количества нападавших едва не поставили и без того раздробленное владение Фир-болгов на колени, но при этом их подвело незнание здешних земель. Несмотря на свою дикость и непримиримость в бою, они казались чем-то потрясенными, а то и вовсе утратившими память. Именно этим и воспользовался Азаг. Теперь его люди сгоняли пленников в кучу, привязывая их к пыточным столбам, где их ожидала долгая и жестокая смерть, и попутно разрубая некоторых из них на части в звериной ярости своего победного танца. Со всех выживших должны были живьем содрать кожу с помощью огромной машины, и это, несомненно, должно было вырвать у них название того места, откуда они пришли, независимо от того, утратили ли они память или нет. Фир-болги Серебряной Реки удерживали эту часть Красных Равнин с тех пор, как помнили себя, и Азаг был бы навсегда проклят, если бы позволил измениться этому за время его правления.

Нападение из Восточных Земель стало первым испытанием Азага на месте Вождя Войны, которое он занял после смерти его матери. Стервятники лениво кружились над темнеющими полями, но взгляд Азага остановился на фигуре, которая приближалась с другой стороны. Лета, его возлюбленная супруга и товарищ по оружию, шла к нему прекрасной и хищной походкой истинной львицы. Доспехи на ней были пробиты в нескольких местах, кое-где они даже обуглились, но, несмотря на это, она победно улыбалась, глядя на своего мужа. Азаг улыбнулся в ответ, принимая ее в свои могучие объятия на глазах у своих людей, и нежно касаясь своими огромными оленьими рогами ее небольших, закрученных рожек. Их губы слились в яростном, зверином поцелуе, который завершился легким укусом Леты, которая слизнула несколько капелек крови с его губ. Ее любовь и страстность питали Азага подобно тому, как щедрый обед питает умирающего от голода человека. Дядя Хорак одобрительно улыбнулся, хотя при этом его улыбка напоминала волчий оскал.

"Х'рах, моя леди, судя по всему, с момента нашей последней встречи тебя слегка потрепали", – произнес Азаг, понимая, что его люди ждут новых приказов.

"И тебя тоже, мой лорд и любовь моя", – рассмеялась она. "Эти проклятые пауки называют себя "нарака". Они служат Красному Двору?"

"Возможно. Огненная буря принесла множество всякого сброда из дюжины отдаленных королевств к нашим границам за последнюю неделю, но нарака были самими неприятными. Их приход возвещает смерть, и другие ядовитые духи следуют за ними. Почти четверть нашего клана стала жертвой болезни. Говорят, что в других крепостях дела обстоят еще хуже. Красная Греза пробуждается, несмотря на все заверения наших провидцев: даже Пять Великих Зверей беспокоятся".

"Думаю, что сегодня мы немного уменьшили число наших неприятностей", – прервал его Хорак, слизывая кровь со своего топора, чтобы придать дополнительный вес своим словам.

Азаг и Лета рассмеялись, соглашаясь со словами старого воина, но в глубине души Азаг продолжал испытывать беспокойство. На протяжении многих прошедших веков Фирболги отчаянно боролись за выживание. Когда-то великие Звери-Короли правили всем, что открывалось их взору, даруя своим подданным боль или наслаждение в зависимости от того, что они считали верным. Тем не менее, после их победы над древними Дворами Фоморов во времена, которые предшествовали началу времени, Люди Болга потерпели поражение от ненавистных Туата де Данаан и пали настолько низко, что это с трудом укладывалось в голове. Отвратительные и жестокие противники окружали их со всех сторон – достаточно вспомнить фуатов лесов, Светлых, и красных шапок

Срединных Пустошей. Лета и Хорак шли впереди, направляясь к крепости Серебряной Реки, подшучивая друг над другом и обсуждая сегодняшний день. Азаг продолжал размышлять, глядя на исполинские машины, напоминающие человеческие кости, которые нависали над дорогой с обеих сторон. Их функции и формы успели уже тысячу раз измениться за прошедшие с момента падения Зверей-Королей столетия. Нынешние провидцы Фир-болгов могли только гадать о том, как работали простейшие из этих устройств. Вырванный из своих раздумий резким шипением Леты, Азаг вздрогнул и со звериной настороженностью начал осматриваться вокруг, заметив сигнальный огонь на вершине близлежащей башни. Кто-то или что-то приближалось.

Азаг и его люди растворились в тенях; если это были нарака, то им суждено было пожалеть о том дне, когда они осмелились войти в королевство звероловцев. Скорость чужака потрясала: сквозь густые тени сумерек несло расплывающееся в воздухе черное пятно, которое сопровождал звонкий стук копыт. Двое людей Азага с утробным ревом прыгнули на землю, натягивая широкую сеть перед узким проходом. Еще двое выскочили сзади, обнажая мечи. Зловещий скакун взвился на дыбы, и напоминающая тень фигура скатилась с его спины. Через проход пронесся холодный, влажный ветер, странно отдающий могилой, и двое Фир-болгов, сжимавших в руках сеть, упали замертво, издавая ужасающие крики, прерывающиеся едва слышным треском. Первый из меченосцев сделал выпад своим коротким клинком, и со стороны темной фигуры раздалось неприятное шипение прежде, чем он так же упал, орошая землю потоками крови, бьющими из его шеи. Чужак зашипел вновь и один звук его скрежещущего голоса напомнил Фир-болгам о сухой гнили и неминуемой гибели. Спустя мгновение, Азаг и его люди бросились на него. Существо - тело которого, казалось, отчасти состояло из голой кости, а отчасти - из черного доспеха - крутилось и изгибалось с практически невообразимой быстротой и свирепостью. Еще один из людей Азага погиб, но, в конце концов, огромный вес Фир-болгов сделал свое дело. Азаг прекратил сражение одним страшным ударом по голове противника и темный скакун незнакомца с диким ржанием исчез в ночи.

Звуки сражения привлекли других членов клана Азага, которые принесли с собой тяжелые цепи с шипами, призванные удерживать пленника. Существо, которое теперь было ясно различимо, напоминало скелет некогда живого человека. Его пустые глаза, напоминающие глазницы мертвеца, горели желтым огнем в свете их факелов. Ужасающие старые раны покрывали тело пленника. Азаг понял, что им удалось совладать с ним только потому, что это существо уже было ранено каким-то другим, гораздо более могучим врагом. Вождь

Войны вздрогнул, представив, каким страшным противником был бы его пленник, не будь он настолько ослаблен. Однако, несмотря на необычную внешность существа, внимание Азага гораздо сильнее привлекло то, что вез с собой незнакомец. В пыли лежала черная, каменная коробка, у которой не было ни замочной скважины, ни крышки. Когда Азаг поднял её, ему показалось, что она едва заметно, но при этом достаточно настойчиво тянет его на восток. На поверхности коробки был выгравирован черный змей, свернувшийся вокруг золотой башни - символ Харрота Немого, одного из Пяти Зверей. Кроме того, он так же был одним из Светлых, которых иногда называли Ши.

Ши считались родичами древних врагов Фир-болгов, Туата де Данаан. Кроме того, род Харрота называл себя наследниками Фоморов и открыто поддерживал контакты с далеким Белом Двором, что делало его вдвойне опасным в глазах Азага. Харрот повелевал не только Ши, но и ограми, красными шапками и другими ужасающими существами. Многие представители народа самого Азага - его варварские родичи, Фир-болги из Темной Долины - так же служили Харроту или одному из других Зверей. Подобно всем остальным Великим Зверям, Харрот Балор стремился собрать разбитые части Победоносного Котла Скорбей, который до конца Войны Деревьев принадлежал последнему великому Королю Фоморов. Теперь, когда Красный Двор вновь готовился проснуться, казалось вполне вероятным, что в этой коробке находилась одна из частей утраченного ключа к Котлу.

"Поднимите его", прорычал Азаг.

Из горла существа не вырвалось ни единого слова - более того, незнакомец даже ни разу не застонал. Исполинские колеса медленно отрезали части его тела в тщетной попытке вырвать хотя бы частицу истины из его уст, пока, в конце концов, между кусками мяса, которые были телом незнакомца, не остались лишь жалкие полосы сухожилий, а бледный желтый свет не покинул его глаза. Азаг закусил губы, пытаясь скрыть отвращение. Оно было вызвано не пытками, которые были всего лишь необходимостью (хотя Лета предпочитала отводить глаза от того, что происходило там), а тем, что подобное существо вообще могло существовать на свете. Его молчание не было признаком отваги, так как очень скоро стало очевидно, что оно не испытывает ни боли, ни наслаждения - и это казалось страстным Фир-болгам чем-то отвратительным и противоестественным. Плененный нарака был лишен подобной выдержки и, спустя некоторое время, проведенное в машине, мастеру пыточных дел все же удалось сломить его решимость. Пленник признался, что он и другие его сородичи были лишены памяти, и что они согласились служить знамени со змеем и башней в обмен на обещание Харрота помочь им вернуть их утраченные воспоминания. Как бы то ни было, Азаг

оценил стойкость своего противника и наградил его быстрой смертью.

В конце концов, уставший Азаг вернулся в свою кровать, расположенную в высокой башне крепости, построенной из костей, впервые за последние три ночи даровав себе немного отдыха. Лета все еще была занята, наблюдая за организацией защиты крепости их кланом. Когда Азаг положил свой круглый шлем на стол, его длинные, черные волосы упали каскадом на его морщинистое лицо. Он еще раз внимательно рассмотрел коробку с эмблемой; необходимо было придумать, что с ней делать, но он пока еще не знал, каким будет его следующий ход. Внезапно, его раздумья прервал стук в дверь. Повинуясь приказу Вождя, Ардифаль, хранитель его щита, вошел в комнату.

“К крепости пришла провидица, господин, и она просит разрешения поговорить с вами”, – произнес Ардифаль. Обычно Азаг не жаловал подобных лжецов, предпочитая отправлять их прочь со связанными руками, подгоняя при этом бросками камней и нечистот. Тем не менее, изредка среди них попадались и те, кто действительно был искушен в путях Дан, и именно сейчас кто-то из них очень пригодился бы Вождю Войны.

Провидица оказалась абсолютно не той, кого ожидал увидеть Азаг. Чаще всего гаданиями на Красных Равнинах занимались старые и сморщенные оборотни-паки или женщины одного из отверженных кланов Болга. Однако эта женщина была маленькой, и у неё не было ни рогов, ни меха, ни каких-либо других звериных черт, к которым привыкли в этих краях. Она была бледной и худой. Длинные, рыжие локоны отчасти скрывали её острое лицо. Она была одета в простые белые одежды и сандалии, которые как нельзя хуже подходили для того пути, который она должна была проделать для того, чтобы достичь башни. Она вполне могла бы сойти за одну из Светлых, но при этом её красота казалась странно искаженной, и она не излучала того ужаса и величия, которые повсюду сопровождали первых детей Дану. Азаг решил, что он сможет сломать ее двумя пальцами, но что-то в ее взгляде заставило его поумерить свой пыл.

“Итак, бродяжка, что же привело тебя ко мне? Ты пришла сюда для того, чтобы прочесть знаки, написанные на моей ладони, или спеть ради того, чтобы получить ужин? Или, может быть, ты хочешь получить рубины, хранящиеся в моей сокровищнице? Говори! И, возможно, если тебе удастся рассмешить меня, то ты сможешь уйти отсюда целой и невредимой. Если же нет...”

Улыбка на его губах погасла, как, впрочем, и его бравада. Нечто в глазах женщины – нечто знающее, непобедимое и довольное – заглянуло в его душу, и пронзило ее насквозь.

“Нет, мой яростный господин. Я пришла сюда не за наградой, но ради того, чтобы дать тебе совет - и, вместе с тем, предупреждение”. Её голос звучал так же мелодично, как и воды Серебряной Реки весной, хотя при этом напоминал о приближающейся буре.

“Значит, ты решила почтить меня своим присутствием”, - издевательски спросил он, хотя казалось, что она не обратила ни малейшего внимания, ни на его сарказм, ни на его угрозы.

“Да”, - кивнула она. “Нити судьбы тесно привязывают тебя к тому, что теперь принадлежит тебе. Сейчас ты держишь в своих варварских руках судьбу своего королевства, если не всей Грезы”.

“Ты говоришь о коробке? Это Котел Скорбей?” - прошептал он.

“Нет, хотя его время так же придет. Красный Двор пробуждается и готовится к первому воссоединению спустя много тысяч лет, которые минули с того времени, которое уже давным-давно стерлось из памяти живущих. Кое-кто служил делу Красной Грезы даже тогда, когда она находилась в непробудном сне, и теперь они стремятся проложить путь Красным Фоморам, путь боли и крови, ведущий к источнику всех вещей”.

“Огненная буря! Это дело рук Красного Двора?” - воскликнул Азаг, подозрительность и воинский цинизм которого испарились в ярком свете внезапного озарения.

“Отчасти это действительно так, хотя, на самом деле, буря была вызвана другими причинами. Сила из-за пределов Грезы сыграла уготованную ей роль и покинула этот мир навсегда. Бедный Равнос, такой амбициозный, такой несвоевременный и такой обреченный”, - вздохнула она. “Его смерть разорвала цепи, которые приковывали Красный Двор к Расколотым Пикам и теперь Красные Фоморы вновь вернутся в свои вечные города. Белый Двор уже действует в Лесу Лжи. Если Красный Двор вернет свою прежнюю мощь, то за этим последует возвращение Зеленого Двора, а затем наступит Время Черного...”

Ей не нужно было продолжать. Азаг и добрая дюжина его предшественников слишком долго сражались с последователями Красного Двора для того, чтобы недооценивать последствия всех этих событий. Его собственные советники предсказывали, что Конец Всего не произойдет ранее, чем минует еще сотня поколений, хотя в бесконечной резне Курексарры было очень легко решить, что он уже начался.

“Однако слова твоих провидцев уже подводили тебя...” Женщина не произнесла этих слов, но по ее глазам и издевательской улыбке, которая почему-то напоминала ему Ши, было прекрасно понятно, о чем именно она думает.

“Тогда, что я могу сделать?” спросил он, испытывая злость, замешательство и, где-то в глубине души, страх. Его

враги были многочисленны, а союзников почти не осталось, особенно после того, как проклятый Астерлан сразил Повелителя Горы.

“Ну...тебе достаточно доставить коробку к Источнику Всех Вещей. Котел - это ключ, которому всего лишь нужно найти свой собственный замок, если ты разрешишь ему сделать это”.

“Источнику Всех...”

“Королевство Плоты. Страна людей”, – произнесла она, но теперь ее голос звучал покровительственно, как если бы она говорила с ребенком.

“Люди? Фа! Наши хранители прошлого рассказывают об этих существах, живущих в какой-то далекой земле, и даже о тех среди них, которых называли Виночерпиями, и которые некогда служили нам. Это всего лишь порождения детских грез, и ничего более”, – при этом в его голосе смешались насмешка и удивление. “Кроме того, как столь слабые и примитивные существа могут быть источником всех вещей?”

“Глупец!”

Она сделала шаг вперед, и это показалось Азагу гораздо более угрожающим, чем он мог бы подумать ранее, глядя на ее слабое и худое тело. Он испытал какое-то странное чувство, подобное тому, которое испытывает заяц, загипнотизированный глазами змеи.

“Ты получил свой совет. А теперь, маленький вождь, получи свое предупреждение...” – мелодичный голос женщины сменился вороньим карканьем; молодое лицо женщины внезапно превратилось в лицо древней карги. “Керемет - существо, которое ты убил - и коробка, которая была с ним - чувствуешь, как она влечет тебя, не так ли? Несмотря на всю свою мощь, твои враги среди Ши так же обладают и своими слабостями. Они должны обмениваться душами со своими смертными воплощениями для того, чтобы занять свое место в Мире Осени. В этой коробке находится одна из человеческих душ, которая раньше находилась в теле, которое занял Харрот Балор. Ты считаешь Немого всего лишь одним из своих врагов на этих кровавых равнинах, но, в действительности, он представляет собой нечто большее, и если он придет в Мир Яви, то это станет угрозой истинному порядку вещей, ибо из-за своего проклятого высокомерия он способен бросить вызов колесу Судьбы. Древние Пути Балора вновь открылись, и теперь ничто не помешает ему добиться того, чего он желает. Не каждый день Три Сестры произносят подобные предупреждения, и если ты не прислушаешься к ним, то тебе придется заплатить за свою глупость и недалекость”. Внезапно, женщина оказалась прямо возле него, и он ощутил на своем лице ее горячее дыхание. На какое-то мгновение, он стал слабым, как младенец. Затем, она исчезла, а спустя несколько минут Азаг громким криком уже призывал к себе самого быстрого из своих посланников.

Введение: Конец Мира

Дуют холодные ветра поздней Осени и вместе с ними в мир приходят новые знамения и знаки. Близится бесконечная Зима. Королевства фей, отражающие грезы человечества, начинают ощущать ледяной холод Зимы задолго до того, как ей суждено добраться до владений плоти. Темные стремления и желания, которые лежат в основе человеческой психики, принимают в землях фей физическое обличье. Каждый кошмар или сломленный и искаженный дух Мира Осени - каждая жертва этнических чисток, пыток или издевательств - порождает еще одно отвратительное создание, которое становится неотъемлемой частью Грезы. Система рациональности и разума, созданная человечеством для защиты от Тьмы, медленно рушится под тяжелым весом собственной Банальности.

Путешествие Мира Тьмы к ожидающей его бесконечной ночи было действительно долгим. Однако, вместо того, чтобы медленно спускаться по скрытому в тенях пути навстречу окончательному краху, этот мир теперь движется к окончательной Тьме быстрыми и беспокойными рывками. Почти каждое важное событие становится очередным элементом геометрической прогрессии кошмара и, постепенно, этот процесс выходит из-под контроля даже самых могучих сил.

В мире фей недавние события приняли особенно зловещий характер. В 1969 году возвращение Ши навсегда изменило жизнь подменышей, которые остались на Земле, став беспрецедентным за прошедшие шесть веков с момента Раскола событием. Воссоединение, которое изменило как политическую, так и физическую картину мира, вызвало у Китэйннов смешанные эмоции. Считавшиеся давно умершими артерии грез открылись снова, и древняя магия вновь вернулась в мир. Защищаемые Серебряным Путем и другими древними берегами подменыши, которые долгое время были прикованы к Землям Осени, вновь смогли обрести свое исконное наследие, связанное с миром грез. Некоторые из земных фей возрадовались, считая, что это событие изменит мир к лучшему, позволив землям плоти и грезы воссоединиться вновь. Однако они забыли о том, что там, где есть грезы, всегда есть и кошмары. Воссоединение двух миров привело не только к наступлению новой эры гармонии, но и к великим конфликтам, так как вернувшие себе свою прежнюю мощь фэйри начали сражаться друг с другом. Близость к Грезе разожгла давно забытую вражду, которая вновь заставила различные Дворы и простолюдинов с аристократами схлестнуться друг с другом. Тем не менее, Королевства Грезы, известные большинству подменышей, пришли в некоторое подобие равновесия после

первых потрясений Войны Соответствия. Некоторое время казалось, что все еще может наладиться.

Однако, спустя почти 30 лет после судьбоносных дней Воссоединения, произошло еще одно событие, которому, возможно, было суждено породить еще большие потрясения в мире Китэйнов. Пока феи сражались за власть над Ближней Грезой и прилегающими к ней территориями, гораздо более древние силы начали постепенно приближаться к Миру Яви, ориентируясь на свет, испускаемый сознаниями людей. Скрывающиеся в загадочных королевствах Далекой и Глубокой Грезы, эти силы пришли в движение. И хотя они все еще по большей части скрываются в тенях, до обитателей Земли все чаще доходят слухи о ранее неизвестных порождениях Мира Грез.

Кроме того, недавние события в королевствах плоти и запутанные интриги Расточителей не могли не отразиться на Грезе. Во многом именно из-за них, древние дороги, которые никогда не находились под благодатной защитой Серебряного Пути, открылись вновь, угрожая отмщением всем тем, кто когда-то помогал запечатать их. В течение прошедшего года Пути Балора и другие кошмарные троды, которые давно уже считались уничтоженными или закрытыми навсегда с помощью древней магии, вновь вернулись к жизни. Сначала тоненьким ручейком, а затем могучим потоком через них на берега Ближней Грезы начали проходить чужие и, зачастую, враждебные существа, некоторые из которых даже проникали в материальный мир. Темные химеры, Таллэйны и другие отвратительные порождения кошмаров начали абсолютно спокойно появляться в землях, которые Китэйны давно уже считали своими, не питая при этом ни малейшего почтения к их прежним обитателям, вне зависимости от кита или Двора. Возможно, что наиболее угрожающим стало появление тех из них, кто был известен Китэйнам под единым именем Темного Рода.

Обитатели

Перечень существ, которых можно встретить в Грезе, является очень долгим и разнообразным. Подменыши, Таллэйны, химеры, Нуннехи и Неодушевленные представляют собой различные народы фей и различные нити в полотне Судьбы. Книга *Обитатели Грезы* описывает тех фей, которые очень долго находились вдали от Земель Осени, и возвращение которых произошло лишь совсем недавно. Подменыши значительно отличаются от большинства других разновидностей фей и, до недавнего времени, они занимали уникальное и во многом привилегированное положение. Защищенные человеческой плотью они могли с равной легкостью существовать как в Грезе, так и Королевствах Осени.

Однако, существа, известные как Обитатели, стирают границу между земными феями и порождениями грез, которыми являются химеры. Эти чужие, но при этом странно знакомые существа, в действительности гораздо ближе Китэйнам, чем кто-либо мог предположить. Некогда, различные киты, представители которых сейчас именуются подменышами, были истинными порождениями духа и грез, которые существовали при этом бок о бок с людьми. Во время Раскола, когда холодные ветра Банальности стали сильнее, чем когда-либо до этого, Китэйны подверглись Ритуалу Пути Подменыша, облачившись в человеческую плоть для того, чтобы выжить. В свою очередь, другие духи ушли в Грезу.

Именно Китэйны начали называть этих существ "Темным Родом", что было связано с их зловещей репутацией прислужников Темных Древних. Несмотря на их внезапный уход из земель людей, Обитатели (или "Адхене" на старом наречии) сохранили непосредственную, хотя и не всегда хорошо заметную связь с человеческой психикой. Воплощая разнообразные аспекты человеческих грез или страхов, различные виды Адхене продолжали существовать в глубинах Грезы. Хотя их происхождение было весьма различным, эти "ближайшие родичи" Китэйнов росли и развивались вместе с человечеством, даже, невзирая на то, что некоторые из них забыли о своих земных корнях. Тем не менее, теперь старые дороги грез вновь оказались открыты и эти давно забытые духи снова получили возможность исследовать земли, где они некогда появились на свет.

Использование этой книги

Обитатели Грезы, первая книга Артхауса для линейки **Подменыши: Греза** (Changeling: The Dreaming), появившаяся в 2000 году, является книгой кошмаров. Она описывает не только темные аспекты Грезы - чуждых миру Осени Обитателей, кошмарные троды и грядущее возвращение Фоморов - но и то, как они влияют на Мир Осени. Год Расплаты завершился, но после него у фей осталось множество новых проблем, с которыми необходимо как-то справляться. Это не означает того, что теперь эта серия встала на неотвратимый путь, который ведет к Бесконечной Зиме, но в последующие годы линейке Подменышей предстоит пережить множество изменений.

Обитатели Грезы предназначены как для игроков, так и для Рассказчиков. Каждая из разновидностей Адхене, описанных в этой книге, является вполне играбельной, и может использоваться как в хрониках, которые полностью рассчитаны на Обитателей, так и смешанных партиях, где могут присутствовать и более привычные киты подменышей. Кроме того, Рассказчик вполне может использовать существ,

описанных в этой книге, исключительно в качестве неигровых персонажей, придающих атмосферности его хроникам. Разделы, предназначенные только для Рассказчика, выделены достаточно четко. Кроме того, данный текст несколько отходит от привычных фэйри кельтского фольклора, описывая фей, которые принадлежат к иным мировым культурам. Тем не менее, Обитатели Грез не претендуют на полное описание данных существ и, всего лишь, представляют несколько вариаций на тему того, сколько всевозможных порождений грез существует в Мире Тьмы.

Глава Первая: Все Разбивается на Части посвящена уникальной истории Темного Рода и тому наследию, которое одновременно разделяет и связывает их с Китэйнами. Кроме того, там упоминаются недавние события, которые сделали возможным (или необходимым) их возвращение.

Глава Вторая: Ветра Перемен содержит информацию об Обитателях и местах их обитания, как, впрочем, и изменениях в более привычных Королевствах Грез, которые повлекло их внезапное появление из Темных Королевств.

Глава Третья: Сон Разума содержит информацию о представителях Темного Рода, которая доступна как игрокам, так и Рассказчикам.

Глава Четвертая: Создание Идеального Зверя содержит полные правила создания персонажей для игроков, желающих играть Обитателями, как, впрочем, и новые Достоинства, Пороки, Дополнения и некоторые новые Искусства, о которых мистики подменышей могли раньше только слышать.

Глава Пятая: Отвергнутые Серебром содержит советы, адресованные Рассказчикам, которые хотят провести хронику, основанную на Темном Роде или ввести Обитателей в уже существующую историю.

Приложение: Галерея Кошмаров описывает нескольких особенно важных личностей, представителей Темного Рода и других существ, которые хотят предотвратить или, наоборот, поспособствовать возвращению Обитателей.

Другие Источники

При создании этой книги использовалась информация, взятая еще из нескольких источников. Помимо *Подменышей: Грезы* (Changeling: The Dreaming 2ed Edition), к их числу так же необходимо отнести *Аристократов: Сияющее Воинство* (Nobles: The Shining Host), *Вторую Книгу Домов: За Любовь и Свободу* (Pour L'Amour et Liberte: The Book of Houses II), *Неодушевленных: Тайный Путь* (Inanimae: The Secret Way), *Грезы и Кошмары* (Dreams and Nightmares) и *Время Тонкой Крови* (Time of Thin Blood) (книга по линейке Vampire: The Masquerade). Хотя они не являются необходимыми для

использования данной книги, вы можете просмотреть их для того, чтобы лучше разобраться в представленной здесь информации.

Лексикон

Адхене (Adhene): Слово из Старого Языка, которое относится ко всем Обитателям той или иной расы. Кроме того, оно иногда используется для характеристики Обитателей как таковых.

Ариа (Aria): Триада форм и эмоциональных состояний, свойственных каждому Обитателю. Три Ариа являются Диониаэ (базовые инстинкты), Араминаэ (обычная психика) и Аполлиаэ (высшее "Я").

Аугмен (Augmen): Слабость Обитателей, выражающаяся в том, что они постепенно теряют силу по мере приближения к Королевствам Осени.

Банальная Лихорадка (Banal Shilver): Отравленное зерно Банальности, свойственное смешанным народам подменышей. Обитатели не получают его в начале игры, но вполне могут столкнуться с ним в случае слишком продолжительного пребывания в обычном мире.

Исчезающий Путь (The Fading Path): Термин, которым Обитатели характеризуют путь, избранный подменьями, которые решили последовать за Туата де Данаан.

Королевства Ужаса (Tenebrous Realms): Королевства, расположенные вдали от Серебряного Пути. Эти места мало известны подменьям, но именно они являются родиной Обитателей.

Лорды Горы (Lords of the Mound): Благородные Адхене, которые были родичами троллей и оказались полностью уничтожены в ходе Тессараконты.

Меридианус (Meridianus): Напоминающее безжизненную пустоту королевство жестоких ветров и теневых химер, созданное Туата де Данаан для защиты Мира Осени от Обитателей.

Миррим (Mirrim): Период, который начался после Тессараконты, когда Темный Род был изгнан из Мира Яви. Так же именуется "Закатом".

Обитатели (Denizens): Эти феи, так же известные, как Темный Род, были изгнаны из Мира Осени после Войны Деревьев и номинально находятся на службе у Фоморов. К числу Обитателей в рамках этой книги отнесены ачери, аониды, Фир-болги, фуаты, кереметы, мойры и нарака.

Оверлорды (Overlords): Генералы Грезы Фоморов, которые сами не были Фоморами. Самые могущественные из Темного Рода, которые были ровесниками Фоморов, а то и старше их (как в случае с паукоподобными Аслунти).

Серебряный Запрет (The Silver Ban): Запрет, наложенный Туата де Данаан, которые изгнали Обитателей из Мира Яви и запретили им передвигаться по Серебряному Пути.

Тарраром (Tarrarom): Выбросы темного Гламура во время Миррима, в ходе которых некоторым из Ускользящих удалось проникнуть в Мир Яви.

Тессараконта (Tessarakonta): Последняя великая война Туата де Данаан и Фоморов, известная среди подменышей, как "Война Деревьев".

Ускользящие (The Evanescent): Обитатели, которые остались на Земле во время Миррима. К числу так называемых "Ускользящих" Адхене относятся аониды, кереметы и мойры.

Глава Первая: Все Разбивается на Части

Кружась все шире в ветреной спирали,
Сапсан услышит властный зов едва ли.
Все рушится; не держит середина,
Анархия — в миру; и, как лавина,
Безудержен прилив кроваво-темный,
И чистота повсюду захлебнулась.
В безверии всё лучшее, и в страстном
Всё худшее трепещет напряженье.
Конечно, откровенье недалёко;
Пришествие Второе — недалёко.
Пришествие! Едва лишь это слово
Произнеслось, как необъятный образ,
Рожденный Людским Духом, взор встревожил:
В пустыне — львинотелая фигура,
С обличем человеческим, со взглядом
Пустым, безжалостным, как солнце, водит
Медлительными бедрами; вокруг
Неё мелькают тени злобных птиц.
И снова тьма. Но мне теперь известно,
Что двадцать в дреме каменной столетий
Превращены в кошмар у колыбели;
И что за страшный зверь, чей час уж пробил,
Влачится к Вифлеему быть рожденным?
- Уильям Батлер Йетс “Второе Пришествие”

История Темного Рода

В Мире Тьмы есть мудрецы, которые считают всю историю долгим и неотвратимым приближением к Армагеддону. Учитывая безрадостное настоящее, им во многом можно простить их цинизм. Просвещенные ученые народа подменышей считают, что в далеком, смутном прошлом в мире царило равновесие. Конечно же, тогда существовало великое Зло, Древние Темные, тень которых лежала на земле и убивала других одним своим прикосновением. Но это так же было время расцвета Света. Однако, как это всегда происходит в любом цикле творения, периоды рассвета и заката неминуемо сменяются, и потому в один прекрасный момент должно было наступить иное время. Теперь в мире нет равновесия; за ночью следует не день, а сумерки, а затем новая ночь. Лорды и

простолюдины, Благие и Неблагие, чувствуют, что в мире что-то не так.

Фимбулвинтер и Время Легенд

В начале всего была тьма и (как это не парадоксально) свет. Самые первые грезы человечества в равной степени формировали и отражали окружающий его мир. Пытаясь понять и овладеть этим миром, человечество даровало имена и определения существам, которые жили рядом с ним, и так появился мир, который людям не суждено было подчинить или понять. В изначальном свете бесконечных возможностей было возможно все, и так люди создали своих первых богов и монстров. Страна Фимбулвинтер и Время Легенд были двумя сторонами одной монеты. В соответствии с природой Грезы, это одновременно были периоды времени, места и состояния разума. Как и в Королевствах Ужаса, эти состояния в большинстве своем были ложью, но когда ложь произносится слишком часто, то и она, в конце концов, становится правдой.

Возникшие из этой загадки, самые первые Темные, Фоморы, странствовали по земле, подобно титанам. Те люди, которые заходили в темные леса или поднимались в холмы, лежащие вдали от их деревень, становились жертвами теней, которые внезапно увеличивались и поглощали своих жертв. И даже те, кто оставались в безопасности знакомых из земель, чувствовали скрывающуюся поблизости тьму. Но вместе с тем, в мире была и красота, которая могла принимать как странные и пугающие, так и знакомые и светлые обличья. Каждое желание и каждый страх обретали материальную форму, удовлетворяя ту или иную потребность или играя некую роль. Самыми могучими из этих первых грез были существа, которые скрывались в темноте. И если Фоморы были худшими из них - великие, хтонические существа, все зло которых было непостижимым для человеческого разума - то было и меньшее зло, которое отражало самые темные и отвратительные желания смертных. Именно так появились красные шапки и другие темные фэйри. Самыми старшими среди них были Фирболги, странные существа, которые были чем-то средним между людьми и животными. Однако эти древние короли и королевы рода зверолодей были настолько сильны, что на некоторое время они даже захватили власть над миром, охотясь, подобно стаям диких зверей, но используя при этом оружие смертных. Ужас и благоговение, которые они вызывали у смертных, были настолько сильны, что им даже удалось победить Фоморов - во всяком случае, на некоторое время.

Тем не менее, люди были чем-то большим, чем просто запуганными животными и хотели, чтобы их боги были не только ночными убийцами. Они взывали к величию; их юные и живые души стремились освободиться из рабских оков. И на их

зов ответили Туата де Данаан и другие полубоги, которые восстали для того, чтобы свергнуть Темных Древних, Фоморов и Фир-болгов, после чего, добившись успеха, они на некоторое время сами заняли место деспотов, верша правосудие над своими подданными и творцами. Именно от этих первых великих богов-правителей произошли другие феи, которые, в конце концов, стали подменышами, Обитателями и некоторыми другими порождениями Грезы. Среди них были и другие великие защитники, подобные троллям или благородным *Адхене*, которых называли Лордами Горы. Или, по крайней мере, так говорится в одной из версий этой истории...

В историях, повествующих об изначальном грехе, говорится иное. Возможно, люди изначально жили в мире и красоте, и именно их темные желания разрушили идеальный мир, как они делали это еще много раз после этого. Впрочем, вряд ли это имеет какое-либо значение. Важнее всего то, что тогда в мире царило равновесие.

Так было в Ирландии, которая стала родиной столь многочисленных китов подменышей, так было и в тысяче других мифов, повествующих о творении и встречающихся в различных уголках нашего мира. В абсолютно иной культуре, на другом краю мира, наполненные грезами древняя Персия и доведическая Индия породили свои легионы Китэинов. Среди них были величественные существа, именуемые Асурами, к числу которых относились и нарака, хаотичные, хотя и цивилизованные поэты и философы, которые жили в прекрасных замках из драгоценных камней, и целители-ачери. Древние и изменчивые, эти существа проделали долгий путь от анимистичных языческих тотемов до политеистичных в своей сути существ, не утратив при этом своей мощи, но, в то же время, несколько изменившись. В индийской мифологии Асуры стали демонами. Изыщество нарака приняло новый и жестокий облик, так как теперь они стали мучителями грешников, которым уготовано было оказаться в Двадцать Одной Преисподней Индии. Целительное прикосновение ачери теперь несло с собой болезни, развращение и смерть. И так было во всем мире: каждый континент, страна и селение развивали свои собственные традиции, которые одновременно казались отличными и странно схожими. В каждом месте существовала своя древняя тьма и дарующий надежду свет, две первоосновы коллективного подсознания человечества.

Даже во Времена Легенд жизнь нельзя было назвать простой. Люди должны были много и тяжело работать, и так возникли духи очагов, домов и полей. Подобные истории могли породить уже знакомых нам богганов, хотя в то же время, исказившись в темном зеркале, они могли стать основой для появления фуатов. В те времена люди еще не знали, что такое медицина, и смерть ходила по земле, в результате чего родилась легенда о кереметах. В отличие от всех остальных рас

фэйри, кереметы были людьми, которые, оказавшись на грани смерти, были возвращены с Небес или из Преисподней для того, чтобы скитаться по Грезе, стремясь завершить то, что они не успели завершить во время своей жизни. Отдаленно напоминающие по своей природе Беан Ши, кереметы, в конце концов, породили легенды о Дикой Охоте или французской Яростной Армии (L'Armee Furieuse), которая преследует проклятые души. Человечество не хотело считать Землю миром случайностей, и потому придумало такие понятия, как порядок, гармония и судьба. Именно от этих загадочных желаний и произошли Владычицы Предназначения, именуемые Норнами или Судьбами, которыми подчинялись Мойры. И, наконец, человечество стремилось к красоте, культуре и искусству. Именно эти стремления помогли человеческому духу выйти за пределы простого инстинкта выживания и породили одни из наиболее могущественных грез. Так появились аониды, которых чаще именуют Музами Греции и Рима.

Все эти существа, как, впрочем, и тысячи других, странствовали по дорогам, которые объединяли плоть и мечты. Каждое из них было порождено тайными надеждами и страхами человечества, но все они обладали своими собственными грезами, желаниями, целями и способностями, выходившими далеко за пределы того, что было доступно их смертным творцам. И лишь вопросом времени было то, когда они задали бы себе вопрос: Кто же здесь должен быть марионеткой, а кто – кукловодом?

Разъединение

Люди и феи, в равной степени зависимые друг от друга и в равной степени подверженные гордыне, смотрели друг на друга через разделяющую их бездну ненависти, недоверия и страха. Для них не имел никакого значения тот факт, что когда-то они испытывали друг к другу столь же великую любовь, уважение и почитание, так как, в конце концов, в их сердцах возобладали самые худшие чувства. Это было Разъединение, период, начало которого скрывалось в такой же мгле, как и те силы, которые управляли им. Говорят, что с этим как-то были связаны Расточители. Завистливые кровопийцы в быстро растущих городах считали человечество своей личной добычей, тогда как человеческие мистики научились управлять силами, которые никак не были связаны с владыками грез и использовали их для того, чтобы "освободить" человечество от того, что они считали чуждой ему тиранией. Холодное железо и неверие так же сыграли свою роль, разделив некогда единый мир на две части. Начали возникать новые культы, и фэй, которых некогда считали духами природы, начали называть демонами и дьяволами. Медленно, но неотвратимо, справедливый народ начал терять свою власть над душами людей. Боги стали чем-то

ничтожным, и даже почти достигшие некогда божественности Туата де Данаан начали слабеть.

Хотя это было время слабеющей магии, старые боги и духи не собирались отдавать принадлежащий им мир просто так. Эра великих конфликтов породила истории, которые продолжали рассказывать на протяжении многих тысяч лет. Войны между светом и тьмой продолжались на протяжении целых тысячелетий. Самые древние боги, Фоморы и Туата де Данаан, остались в мире, но постепенно ушли в тень, оставив младшие расы сражаться и умирать во имя собственных целей. На рассвете этой эры, те, кому со временем суждено было стать Обитателями, и те, кого начали называть подменышами, практически ничем не отличались друг от друга. Но, со временем, между ними возникли воистину фундаментальные различия. И главное отличие состояло не в обычной вражде, вызванной противостоянием из-за территории или Мечтателей, и не противоречиями между Благим и Неблагим Дворами, а тем, что каждый из них собирался сделать с людьми, поднимающими головы Расточителями и будущим обоих миров.

Несмотря на различия Дворов и китов, в это время главный раскол произошел между теми феями, которые хотели сохранить существующий порядок, оставшись в реальном мире, и теми, кто хотел взять судьбу мира в свои руки. Первые из них надеялись изменить убеждения людей, постепенно обратив их на свою сторону благодаря величию своих свершений, или же, в случае неудачи, просто прожить остаток своей жизни в одиноком и хрупком величии прекрасных фригольдов. Другие же стремились вернуть величие Времени Легенд или Страны Фимбулвинтера, возродив в памяти человечества чудеса и ужасы Первой Эры. Естественно, что за этими противоположными философиями, как и всегда, стояли тайные манипуляции Древних. Туата де Данаан и Фоморы продолжали свою бесконечную шахматную партию, главной призом которой была власть над человеческими душами. Дети Дану, давно уже уставшие от этого мира, и стремившиеся достичь Далеких Берегов, поддерживали Путь Уходящих, которые призывали, пока это все еще возможно, красиво уйти из Мира Осени. Фоморы, которые все еще жаждали того, что скрывалось в душах смертных, стремились остаться.

В случае с младшими расами эти различия в основном были связаны с китами (а не с Дворами), причем те, кого теперь называют подменышами, избрали первый путь, а Обитатели присоединились ко второй фракции - хотя вполне естественно, что с каждой стороны присутствовали определенные исключения. Нельзя не восхититься изяществом игры Древних, которые смогли добиться того, чтобы такие заклятые враги, как красные шапки и большая часть Домов Ши, которые традиционно враждовали друг с другом, оказались на одной стороне, тогда как фуаты и Фир-болги избрали другой путь.

Старые враги стали союзниками; старая дружба оказалась разрушена. Сатиры и аониды, которые некогда были любовниками и друзьями, оказались в противоположных лагерях. Еще более трагичным был разрыв между троллями и их родичами, Лордами Горы. Разделенные данными клятвами (тролли принесли обеты верности Ши и Туата де Данаан, тогда как Лорды Горы были верны Фир-болгам), эти великие народы оказались вовлечены в войну, в которой не могло быть победителей. Но не все феи выбирали стороны, основываясь на чести и приверженности своим взглядам. Ачери и нарака просто считали себя выше смертного сброда. Ачери особенно сильно хотели очистить мир от излишних наслоений и вернуть все к первоначальному состоянию, когда еще не было даже примитивной медицины Гиппократы, и когда человечество пыталось уберечься от болезней и смерти, взывая к своим жестоким богам.

И, наконец, были и те, кто счел себя выше этой вражды. Кереметы и мойры, которые играли уникальную роль в судьбе людей и фей, предпочли сохранить нейтралитет. Говорят, что именно тогда храм мойр нарушил свой гейс, заставлявший их всегда говорить в своих пророчествах правду. За это преступление, Сестры Вирда стерли у них из памяти их Истинные Имена и заточили их в Темной Грезе. В Королевствах Кошмара коллективные грезы человечества медленно искажали и изменяли их души. Они сохранили свои старые способности, но теперь в их душах царит скорбь и жажда мести, в результате чего они больше напоминают Эриний или Фурий.

Тессараконта

Раскол наступил для Темных раньше, чем можно было предположить. Известная подменышам, как Война Деревьев, Тессараконта была войной, которая могла продолжаться сорок десятилетий, сорок лет или сорок дней. Ведущаяся в Королевстве Плоты, безвременье Грезы и самой Аркадии, эта война принесла в мир знаки грядущей Зимы. Тессараконта была чем-то отличным от очередного эпического противостояния сил света и тьмы, и представляла собой войну за определение самой сути реальности. Массивные столкновения посреди сотен королевств и невиданные магические удары сотрясали землю, море и воздух. Фирчлис, который всегда был единственной постоянной частью Грезы, приобрел новую и в чем-то катастрофическую важность, превращая океаны в огонь и погребая воздушные королевства пароземов под землей. Тем не менее, эти изменения элементарной географии были не единственными последствиями Тессараконты для Королевств Грез. Войны требовали безопасных путей поставок и, наступая из Моря Серебра в Глубокую Грезу, Туата де Данаан создали

Серебряный Путь, которым могли воспользоваться только те, кто служил им. Так называемый Серебряный Запрет, который запрещал использовать троды, оберегаемые Серебряным Путем, распространялся на большую часть Обитателей и продолжает действовать и по сей день.

Во многом схожие друг с другом и равные по силе, обе стороны не могли добиться решающего преимущества. Первыми среди Обитателей были Фир-болги. Скорбящие об утраченном из-за Туата де Данаан и их детей троне, многие зверолюди объединились со своими древними врагами, Фоморами, пытаясь вернуть себе власть над миром людей. Владеющие кошмарными силами, которые теперь уже ушли в прошлое, правители Фир-болгов стали живыми воплощениями темного Фирчлиса. По одному мановению их руки, великие реки стенающей темноты поглощали тысячи воинов Туата де Данаан. Война достигла крайних пределов жестокости с обеих сторон; даже честнейшие тролли и благороднейшие Ши были вынуждены использовать методы, которые они презирали. За другой линией щитов, Лорды Горы начали постепенно понимать, что их клятвы и добродетели начинают переходить ту грань, которая отделяет их от бесчестия, и что это напрямую связано с их служением Фоморам. На тайных переговорах эти и другие феи пытались восстановить старое равновесие; и они почти преуспели.

Войны велись не только оружием и кровью, но и с помощью тайн и предательства. В последней из Девяти Великих Битв, Аркадианцы и Фоморы встретились в райском мире Курексарры в Ближней Грезе. Жестокий Фирчлис этого столкновения сорвал луну с неба и расколол землю; новообретенная странность его расколотых пиков навсегда отбросила этот мир глубоко в Грезу. В центре конфликта находился Красный Король Фоморов, владевший Победоносным Котлом Скорбей, артефактом невообразимой мощи. Даже в закрытом виде, он оказывал воистину опустошительное воздействие на враждебные армии, обрушивая яд и огонь на врагов Красного Короля, когда они пытались выстоять против него.

Верные данным и нарушенным клятвам, Лорды Горы попытались вырвать Котел из рук Красного Короля, уничтожив целую армию своих бывших союзников. Предательство породило предательство, и Греза и Судьба покарали Лордов Горы за их доблесть (и нарушенные клятвы, принесенные ими Фир-болгам). В Королевствах Кошмара, которые окружали Двор Фоморов, Лорды были отрезаны от своих союзников и уничтожены. Некоторые говорят, что их убили Ши Дома Гвидион, принявшие их за врагов, и, таким образом, исполнившие приговор Судьбы. Другие обвиняют в гибели Лордов Дом Балор; тем не менее, многие считают, что именно тролли даровали почетную смерть своим родичам, нарушившим

клятву. Некоторые даже заявляют, что Лорды совершили массовое самоубийство для того, чтобы искупить свои преступления.

Именно это, казалось, сокрушило волю Фоморов к победе. Возможно, Лорды даже отчасти преуспели, в результате чего цена использования Котла оказалась для Красного Короля слишком высокой; возможно так же, что Красный Король предвидел, что непрямой конфликт окажется, в конце концов, более успешным. На самом деле, это не так уж важно. Важно то, что он разбил ключ к котлу на части и разбросал их по лагерям своих врагов, где они должны были породить бесконечные раздоры, а затем вырвал Котел из своего сердца и умер. Его армии были окружены, и им только чудом удалось вырваться из кольца победоносных Аркадианцев, скрывшись в темных королевствах Грезы. Оставшиеся Фоморы оказались в плену у Туата де Данаан, которые заключили Белый Двор в Лесу Лжи, а Красный под Расколотыми Горами. Загадочный Зеленый Двор добровольно скрылся в водах Моря Серебра. А затем, прежде чем окончательно покинуть известную феям Грезу, Туата де Данаан сделали Серебряный Запрет постоянным (для того, чтобы удержать побежденных Обитателей вдали от Земли) и, окружив Грезу Туманами, стерли все воспоминания о войне, за исключением самых смутных, из памяти человечества.

Миррим

Заточенные за стеной серебра, бывшие союзники недолго оставались вместе. В отсутствие Фоморов, которые возглавляли их, темные армии рассыпались из-за недоверия и взаимных обвинений. Хотя они были отделены от многих земель Серебряным Путем, Адхене обнаружили, что оставшиеся в их распоряжении королевства были практически безграничными; с этого момента каждый из представителей Темного Рода следовал своим собственным путем. Некоторые из них старались держаться как можно ближе к Ближней Грезе, что могло быть связано как с ностальгией, так и с желанием соприкоснуться со свежими грезами, ибо Ближняя Греза находилась в манящей близости от Королевства Плоти, которое стало запретным для Обитателей. Среди них в первую очередь следует упомянуть нарака, ачери и аонид, которые оставались ближе всего к королевствам людей. Нарака продолжали жить в своих украшенных драгоценностями башнях, которые были недостижимы для большинства серебряных тродов, но иногда являлись в Туманах феям и Мечтателям. Когда великая чума или какая-либо другая эпидемия обрушивалась на Мир Осени (как его теперь называли), некоторые ачери могли случайно вернуться туда на некоторое время, чтобы отомстить миру, который отверг их. Тем не менее, больше всего шансов

прорваться через Аркадианскую Вуаль было у капризных и непостоянных аонид. Связанные с самыми тайными грезами человечества - и считающиеся в большинстве своем безвредными, а то и полезными даже среди победоносных подменышей - многие Музы в тайне остались в любимых ими королевствах. Всех Обитателей, которым тем или иным образом удалось остаться на Земле, стали называть Ускользящими, что объяснялось тем, что они особенно часто переходили из одного королевства в другое.

Другие Обитатели поселились в Дальней Грезе, хотя некоторые безумцы осмелились отправиться в Глубокие Королевства. Многие фуаты, разгневанные утратой своей власти над Королевствами Осени, ушли в Великий Лес. Там они познали самые древние из его секретов, и, не медля, начали обращать их против тех фей, которым хватало глупости покинуть Серебряный Путь. Некоторые говорят, что часть фуатов даже заботилась о Фоморах Белого Двора, которые спали, заключенные в великих деревьях этого леса, тогда как другие стремились жить своей собственной жизнью, дикой и свободной от каких-либо внешних воздействий. Фир-болги, озлобленные звери-короли, которые поставили на кон все и проиграли, остались в Расколотых Горах и Курексарре, которые теперь были обречены вечно напоминать им об их поражении. Там некоторые из них объединились с горными гигантами или оказались вовлечены в бесконечные войны Красных Полей, надеясь восстановить Котел Скорбей, и, в последующем, отомстить своим врагам. Некоторые из них возводили величественные города, служившие им напоминанием о человеческих королевствах. Но без прямого доступа к познаниям смертных (и, во многом, из-за разрушительного воздействия Фирчлиса), эти города и их великие машины вскоре превратились в руины.

И, наконец, кереметы и мойры, которые так и не приняли ни одну из сторон во время конфликта, получили разрешение вернуться к своим занятиям, избежав воздействия Серебряного Запрета. Кереметы, мертвые люди в облике фей, вернулись в Королевства Осени, и многие считали, что для того, чтобы отрезать их от Серебряного Пути, Туата де Данаан понадобилось бы гораздо больше энергии, чем они готовы были потратить. Большая часть кереметов продолжала вершить свои тайные миссии, связанные с отмщением или спасением, тогда как некоторые из них стали тайными посланниками между Королевствами Осени и Аркадией. Иногда появляющиеся в Землях Осени (особенно перед теми, кто был искушен в Искусстве Предсказания), мойры продолжали провозглашать приговоры Судьбы перед теми, кто был готов их услышать. Их мистические пророчества остались незамеченными победоносными Ши; именно этот факт очень многие феи

связывают с их последующим бесславным изгнанием во время Раскола.

Раскол и Последующее Время

Обитателям было хорошо известно о Расколе и последовавшем 600 лет спустя Воссоединении. Более того, именно ачери с помощью своих тлетворных сил распространяли Черную Смерть, как в Мире Грезы, так и в Мире Яви, подстегивая Инквизицию и всеми силами ускоряя падение прикованных к Земле фей. И когда гордые башни победителей пали под ударами Банальности и отчаяния, Ши и другие феи покинули Мир Осени. Все еще переживая свое поражение, а, вместе с ним, истинные и надуманные обиды, Обитатели напали на беглецов, стремясь выместить на них свою жажду отмщения. Тем не менее, Серебряный Путь был все еще силен и большая часть атак была отбита, так как величественные Ши прорвались сквозь полчища своих врагов. Только несколько глупцов, которые сошли с Пути, оказались в руках Обитателей. Время шло. Мир изменился и вместе с ним изменилась и Греза. Холодное касание Банальности истончило даже части Серебряного Пути и Обитатели (как, впрочем, и еще более темные и злобные существа) получили время для того, чтобы разработать план мести. В конце концов, до Королевств Осени даже дошли слухи о том, что Аркадия находится в осаде или уже пала из-за внутреннего предательства.

Даже мудрейшим из подменышей до сих пор неизвестно, сколько в этих слухах правды, а сколько - лжи, но одно можно сказать точно: Высадка на Луну вновь открыла старые пути, и Ши вернулись в Мир Яви. Великие армии покинули Аркадию, и могучие воины гордо восседали на своих скакунах, следуя через Грезу. Но, по мере того, как они пересекали все новые и новые барьеры Туманов, Аугмен уменьшал их силу, а их враги тайно дожидались момента, когда они смогут нанести удар. Мстительные Темные, звериные служители Фоморов (известные, как "Павшие") и другие, еще более отвратительные и ужасные существа, ожидали приближающихся аристократов. И когда они атаковали, то ярость этих атак была настолько сильна, что Благие и Неблагие Ши были вынуждены объединиться. Величайшая из этих битв произошла в Долине Туманов, расположенной между Иными Землями и Королевствами Осени. В отчаянном порыве, объединенные армии Благих и Неблагих Ши смогли прорвать кольцо врагов и вырваться в реальный мир. Израненные, пораженные и слепнущие от настоящего солнечного света, который они увидели впервые за последние шесть сотен лет - и все еще слышащие боевые кличи и вопли своих противников - Ши чувствовали себя победителями. Впереди лежала Война Соответствия и возвращение их исконных тронов. Их память

была окутана Туманами, но, несмотря на это Ши чувствовали, что худшее уже осталось позади. Они даже не подозревали, насколько они ошибались.

Июль 1999 года и Настоящее Время

Если бы сияние тысячи солнц одновременно вспыхнуло в небе, то тогда бы это хотя бы немного напоминало величие Могущества...я стал Смертью, Разрушителем Миров.

-Дж. Роберт Оппенгеймер, цитируя Бхагавад Гиту, после испытания А-бомбы в Лос-Аламосе

Примечание: Этот раздел содержит очень важную информацию, предназначенную исключительно для Рассказчика, и, в силу этого, не предназначен для глаз игроков, собирающихся принять участие в кампании, связанной с Обитателями. Книга, изданная в прошлом году, *Время Слабой Крови* (Time of Thin Blood), описывает эти события гораздо более подробно. Обитатели и подменыши знают достаточно немного о произошедшем тогда, но Рассказчик может просмотреть эту книгу для того, чтобы лучше разобраться в происходящем.

Если в дверях между Землей и Грезой во время Воссоединения появилась щель, то события, связанные с Расточителями, распахнули ее настежь летом 1999 года. Один из старейших Детей Лилит, существо, известное некоторым феям, как "Равана", пробудился неподалеку от Индии и начал призывать к себе своих детей. Психические эманации, связанные с его пробуждением, прокатились по всему миру, вызывая кошмары у его потомков, подменышей и особенно восприимчивых людей. Другие Расточители так же ответили на зов этого Древнего Темного, всеми силами стараясь не допустить того, чтобы он вернул себе всю свою силу. Яростность их атак и последовавшая за этим битва угрожали сорвать вуаль тайны, которая защищала сверхнатуралов от людей. Обладая силами неизвестного происхождения, это существо и весь его род призывали "иллюзии" из воздуха, некоторые из которых были безвредными, а некоторые - смертоносными. Скрытые, отчаявшись найти подходящее решение, использовали величайшее свое оружие, технологическую/духовную "бомбу" огромной силы. Но даже это не остановило Равану, хотя бомба и принесла опустошение в мир духов, вызвав ужасную смерть миллионов невинных человеческих душ. Тем не менее, в конце концов, свет рассвета, отраженный на вампира с помощью технологической магии, обратил его в прах. Опасность была устранена, и победители скрыли все происходившее под видом стихийного бедствия,

обвинив в смертях людей тайфун, который бушевал вокруг места битвы. Могло создаться впечатление, что это была просто еще одна битва крови и стали, и немногие связывали угрожающую миру опасность с чем-то столь эфемерным и мимолетным, как грезы.

Давным-давно, еще до того, как два королевства разделились, Равана-Странник был гостем древнего Неблагого Двора. Могучие и таинственные союзы были заключены между феями и их гостем, в результате чего Равана и его род получили возможность переносить части Грезы в Мир Осени. Смерть Раваны высвободила всю силу Грезы, которая скрывалась в разорванных после его смерти союзах. Учитывая обстоятельства его гибели (и тысячи людей, которые погибли вместе с ним), последовавший катаклизм со всей своей мощью обрушился на Грезу, открывая давным-давно запечатанные троды, ведущие в Королевства Темной Грезы и разрывая близлежащий Серебряный Путь на части. Исполинская буря древней крови и темных духов пронеслась через Грезу, воздействуя даже на самые отдаленные королевства. В эпицентре всего этого оказались нарка и ачери. Многие из них погибли во время этой кошмарной бойни; другие были навсегда изменены духовными энергиями, высвобожденными в результате всех этих событий, и одними из первыми перешли в Королевства Осени.

Теперь некогда изгнанные Адхене могут свободно странствовать по Миру Яви. Первый иней грядущей Бесконечной Зимы уже выпал на землю и в воздухе чувствуется снег. Человечество лежит перед возвращающимися феями, подобно спелому плоду, привлекая их своим неоновым сиянием. Новые грезы, наполненные ужасом и величием, распространяются со скоростью мысли через Интернет или эфир. Новые просторы и современные кошмары влекут к себе возвращающихся Обитателей, которых становится все больше и больше. Некоторые из них вернулись на Землю для того, чтобы исполнить древние клятвы мести, других просто интересуют изменения, которые произошли в их отсутствие; тем не менее, кое-кто из Адхене пришел на Землю с гораздо более пугающей и смертоносной миссией. Вместо того, чтобы задержать грядущий Апокалипсис, Скрытые наоборот приблизили его. Возможно, эта история чему-то научит тех, кто, не зная ничего о мире духов, осмеливается воздействовать на него.

Древние Темные вернулись и многие считают, что Обитатели, которые идут перед ними, являются первыми предвестниками Последней Зимы. Являются ли они аватарами Апокалипсиса или тайными хранителями надежды? Это главная загадка и главная история Темного Рода.

Глава Вторая: Ветра Перемен

Грубый голос, отчасти напоминающий песнопение, отчасти – звериный рев, звенел от боли.

"Я принес тебе сердце Сына Адама, предательского врага Матери. Я задушил его душу наперстянкой, спорыньей и полынью. Прими мою жертву, и услышь речь о моей утрате".

Поющее существо, распластавшееся на земле перед исполинским, гниющим деревом, не было ни человеком, ни зверем, а представляло собой скорбящую душу, порожденную слиянием двух этих сущностей. Это был фуат, пастух стад, хранитель Зимней Стены и неумолимое воплощение жаждущей мести природы.

"В соответствии с древним Договором Самайна-Остары я приношу тебе этот дар. Даруй мне силу и хитрость для того, чтобы сразить моих врагов. Закрой их глаза ужасом и позволь им ощутить мою утрату. О, Ардат Лили, Древняя-Темная-Матерь-Ив, отомсти за смерть моей сестры-жены".

Лес затих и туман вокруг фуата внезапно пришел в движение, хотя нигде не было ни малейшего намека на ветер. Белые, костлявые фигуры, глаза которых горели ледяным синим пламенем, окружили его, шепча слова, обещающие кровь, убийство и отмщение.

Обитатели и их Мир

Греза постоянно развивается. В ней существует всего одна дорога, один лес, один горный хребет и одно море. Если вы грезите о деревьях, то они становятся частью Великого Леса, протянувшегося на биллионы акров земли, и воплощающего в себе каждое из когда-либо существовавших мечтаний, которые, так или иначе, были связаны с деревьями. Пространственные представления практически полностью теряют свое значение в Королевствах Грез, где можно найти очень немного постоянных ориентиров. Тем не менее, даже там можно обнаружить несколько достаточно запоминающихся мест, которые сохраняют свою форму, невзирая на постоянное воздействие Фирчлиса. Некоторые из этих мест, которые упоминаются ниже, были гораздо более подробно описаны в **Грезах и Кошмарах** (Dream and Nightmares). Тем не менее, все меняется, и за то короткое время, которое минуло с момента открытия Сумеречных Дорог, изменились и многие из этих достопримечательностей Грезы. Кроме того, в этой главе описано несколько королевств, которые были ранее практически недоступны Китэйнам - хотя бы в силу того, что они были отрезаны от Серебряного Пути - но, в то же время, весьма активно посещались Обитателями. И, наконец, вы так

же найдете здесь информацию о нескольких методах, посредством которых Обитатели посещают Королевства Осени.

Королевства Ужаса

Не нанесенные ни на одну карту и лишенные четких границ, Королевства Ужаса представляют собой крайне расплывчатое понятие, использующееся подменными для обозначения всех плохо известных им королевств, которые лежат вдали от Серебряного Пути. Все Китэйны, за исключением самых авантюрных фей, считают эти земли темными, чужими и опасными. Тем не менее, для живущих там Адхене, сущность этих мест заключается в одном-единственном слове, и этим словом является "дом".

Возможно, одним из наиболее выразительных фактов, связанных с взаимоотношениями Обитателей и Грезы, является то, что очень немногие из них называют место своего проживания так, как его привыкли именовать подменными. Многие Адхене считают Королевства Ужаса единственной истинной реальностью, тогда как мир людей является всего лишь еще одной частью Грезы (пускай даже достаточно интересной и необычной), и не все Обитатели даже задумываются о его существовании. Этот оптимистичный подход к владениям смертных обычно испаряется в то самое мгновение, когда Обитатель оказывается на их пропитанных Банальностью улицах. Человеческие королевства влекут к себе Адхене подобно тому, как огонь привлекает к себе беспечных мотыльков. Из-за Аугмена Обитатели становятся менее могущественными, оказываясь в Мире Яви (более подробно это описано в Главе Пятой). Наиболее осведомленные Обитатели именуют Грезу миром духов, признавая, в определенной степени, что они являются проекциями или "грезами" иного королевства. Тем не менее, ужас осознания того, что они являются порождением чьих-то грез, пускай даже эти грезы принадлежат разумным существам, сводит некоторых Обитателей с ума, а то и приводит их на грань самоубийства. Мир Яви может казаться исключительно привлекательной игрушкой, которой так и хочется завладеть, но, в то же время, не стоит забывать, что на этом можно очень сильно обжечься.

О Тродах

Будучи чем-то большим, нежели обычными дорогами, троды, в действительности, являются артериями, по которым течет энергия Грезы. Данный раздел представляет собой краткое описание нескольких разновидностей дорог грез и их связи с Обитателями.

Сумеречные Дороги

Феи привыкли именовать неизвестные троды, которые не защищены Серебряным Путем, "Сумеречными Дорогами". В свете того, что связанные с Землей Китэйны победили в Войне Деревьев, большинство тродов, ведущих в Мир Яви, оказались под его непосредственной защитой; те же переходы, которые доступны Обитателям, являются очень немногочисленными. Хотя смерть Раваны открыла многие из старых путей, они все еще представляют собой явное меньшинство – во всяком случае, в Ближней Грезе. По мере погружения в Грезу, количество Сумеречных Дорог постепенно возрастает. Многие из них являются односторонними, подобно Путям Балора. Обитатели, которые используют их для достижения Мира Яви, могут столкнуться с немалыми проблемами, когда придет черед возвращения, если, конечно же, им не удастся обнаружить незащищенный Серебром путь назад. В результате этого, многие из тех Обитателей, которые приходят в Мир Осени, сталкиваются с досадной невозможностью покинуть его. Большинство Сумеречных Дорог доступны всем порождениям Грезы; в свете этого, даже подменыши могут использовать их (если, конечно же, им удастся обнаружить эти пути), но при этом они не будут находиться под защитой Серебряного Пути. Некоторые из Сумеречных Дорог хорошо изучены Китэйнами, хотя, в то же время, многие остаются загадкой даже для Обитателей. Подменыши считают эти троды темными и опасными, и они твердо убеждены в том, что их необходимо использовать с максимальной осторожностью – если, конечно же, это вообще стоит делать.

Пути Балора

Многие представители Темного Рода используют особенные троды, известные, как Пути Балора, которые существовали задолго до Серебряного Пути. Некоторые из этих дорог могут вести в любую часть Грезы, а то и за ее пределы. Тем не менее, ими может воспользоваться далеко не каждый, не говоря уже о том, что путешествие по ним представляет собой огромную опасность. В силу того, что все Пути Балора являются односторонними тродами, успешное достижение места назначения еще не гарантирует безопасного возвращения. Представителям Дома Балор известны входы и выходы многих из этих путей, хотя они не могут управлять ими, как бы упорно они не утверждали обратного. Достаточно часто они контролируют выходы из этих тродов, в особенности, расположенные в Ближней Грезе (чаще всего это касается Зеленых Путей), отправляя к ним свои патрули. Любой Обитатель, который проходит через эти охраняемые троды, должен заключить сделку с Домом Балор, если он хочет спокойно продолжать свой путь. К этой категории тродов

относятся три основные разновидности: Черные Пути Балора, Зеленые и Золотые.

Черные: Черные Пути Балора ведут в Земли Теней, где расположены королевства, населенные человеческими мертвецами. Используемые большинством фей только в самых редких случаях, эти пути иногда оказываются очень полезны для слуг и Беан Ши. Загадочные кереметы используют их для того, чтобы перевозить человеческие души, которым ранее принадлежали тела, занятые после Воссоединения Ши. Черные Пути проходят через всю Грезу и, в некоторых случаях, даже заходят в Королевства Осени.

Зеленые: По этим дорогам Фоморам в ходе Тессараконты поступали необходимые припасы и амуниция. Они могут привести в различные части Ближней и Далекой Грезы, не говоря уже о срединном королевстве оборотней и других духов. Практически все Обитатели знакомы с Зелеными Путиями, которые окружают их родные королевства. Хотя подменыш так же может воспользоваться ими, опасности, которые это влечет за собой, делают подобные поступки несколько недальновидными. Из всех Китэйнов на такое обычно решаются только красные шапки, эшу и Ши Дома Балор.

Золотые: Будучи самыми редкими из всех Путей Балора, Золотые троды обычно начинаются только в Глубокой Грезе, и ведут в королевства богов и легенд. Немногие Обитатели или подменыши осмеливались использовать эти пути, хотя существует несколько избранных Золотых Путей, которые принадлежат мойрам, достигающим с их помощью Королевства Снов Дан.

Серебряный Путь

Созданный для защиты армий Туата де Данаан в ходе Войны Деревьев, Серебряный Путь уберегает подменышей и других их союзников от угрозы со стороны их старых врагов. Большинство Обитателей не может использовать троды, защищенные Серебряным Запретом. Те, кто пытаются сделать это, теряют один пункт Гламура в течение каждого оборота, а после того, как у них заканчивается Гламур, начинают терять Уровни Здоровья. Кроме того, Обитатели должны использовать дополнительный Гламур для того, чтобы атаковать тех, кто находится на защищенном пути. Основным недостатком Серебряного Пути для представителей Темного Рода является то, что он ограничивает их свободу передвижения, не оказывая при этом никакого воздействия на подменышей. Тем не менее, из этого правила есть несколько достаточно важных исключений: Прежде всего, представители двух Адхене Обитателей, которые сохраняли нейтралитет в ходе Войны Деревьев (мойры и кереметы) могут спокойно перемещаться по Серебряному Пути. Кроме того, существуют некоторые редкие

Сокровища, которые делают его доступным даже для Темного Рода. Четвертый уровень Искусства Путь Осени (Дар Дагды) так же позволяет Обитателям перемещаться по Серебряному Пути. И, наконец, подменыш или любой другой древний союзник Туата де Данаан может временно пригласить Обитателя на Серебряный Путь, потратив на это пункт Гламура. Данное приглашение распространяется всего лишь на один трод и теряет свою силу сразу же после того, как Обитатель покидает его.

Ближняя Греза

На протяжении многих столетий, Ближняя Греза подвергалась значительным изменениям, которые, в свою очередь, отражали изменения, происходившие в Мире Осени. Наиболее тесно соприкасающаяся с миром яви, Ближняя Греза во многом отражает самые характерные его особенности, подобные географии, культуре, Гламуру и Банальности. Обитатели, живущие здесь, обладают уникальной возможностью непосредственно наблюдать за происходящими там изменениями - что, в свою очередь, приводит как к положительным, так и отрицательным последствиям. Наиболее неприятными для здешних Обитателей стали изменения, которые последовали вскоре после Воссоединения. Изгнанные из владений смертных в ходе Войны Деревьев, Обитатели, которые поселились в Ближней Грезе, могли, по крайней мере, утешать себя тем, что им подвластна большая часть этого места. После Раскола практически все феи бежали в Аркадию или же оказались заточенными в Мире Осени. Воспользовавшись всеобщим замешательством и ослаблением Серебряного Пути, Обитатели наложили ужасающую дань на оставшиеся в Ближней Грезе владения фей, насильно объединив их в небольшие анклав. Тем не менее, в ходе Воссоединения возвращающиеся Ши вновь расширили Серебряный Путь. Многие подменыши, бегущие от Банальности, так же решили поселиться в Ближней Грезе, после чего начали распространять там свое влияние, что привело к новым столкновениям со старыми врагами. В первое время, вернувшиеся подменыши в полной мере использовали тот факт, что только они могли перемещаться между Ближней Грезой и Королевствами Осени, совершая нападения на владения Обитателей, а затем отступая в "безопасность" Мира Яви. Тем не менее, недавнее открытие Сумеречных Дорог несколько уравнило шансы.

Меридианус

Обитатели, которые отправляются в Мир Осени, очень быстро понимают, что достичь Земли гораздо легче, чем вернуться обратно. Все дело в том, что Земля обладает темным и очень сильным психическим притяжением, из поля которого очень сложно вырваться эфемерным представителям Темного Рода. Это "притяжение" принимает различные формы. Наиболее значительным его проявлением, пожалуй, является область Ближней Грезы, которая начинается прямо за Туманами. Этот регион, именуемый Меридианусом, представляет собой древнюю защитную линию, созданную Туата де Данаан для поддержания Серебряного Запрета. Будучи королевством ревущих ветров, где почти отсутствует материя, это место создает немалые сложности для ориентирования, и, вдобавок ко всему, населено опасными химерами. Именуемые тенями грез, эти черные, призрачные существа, нападают на всех представителей Темного Рода, которые оказываются здесь, рассеивая при этом их химерическую сущность. Обитатели сталкиваются с этим странным аспектом данного региона только тогда, когда стремятся покинуть Мир Яви, а не проникнуть в него. Причины этого до сих пор остаются неизвестными, хотя Адхене уже успели выдвинуть несколько объясняющих это гипотез. Одна из них предполагает, что Меридианус был создан для того, чтобы отрезать пути к отступлению великой армии Фоморов в ходе Тессараконты, "прижав их к морю" в переносном значении этого выражения. Другое, более популярное объяснение, состоит в том, будто бы Туата де Данаан предвидели, что в будущем им понадобится, чтобы некоторые Обитатели оказались заточены на Земле. В любом случае, этот барьер воздействует на Обитателей только до тех пор, пока они не набирают два пункта постоянной Банальности, после чего исчезает так, если бы никогда вообще не существовал.

Туманы

Лежащие на границе между сном и явью, Туманы традиционно считались чем-то большим, нежели обычной разделительной линией. Уходящий в Грезу подменыш должен был оставить здесь свои смертные заботы, открыв свою душу чудесам мира снов и мечтаний. В свою очередь, для тех, кто возвращался в мир яви, Туманы становились той чертой, за которой заканчивался Бедлам Грезы, а человеческая сторона подменыша могла вновь очутиться в привычной для нее реальности. В последнее время, Туманы стали местом странных и зловещих передвижений. Немногие подменыши, включая даже представителей Неблагого Двора, осмелились бы использовать замешательство, которое вызывают Туманы, для

того, чтобы напасть на другого Китэйна. Большинство Обитателей, к сожалению, придерживается иной точки зрения. Именно в Туманах химеры и Обитатели стремятся выманить подменышей из безопасных пределов Серебряного Пути или заставить их сбиться с дороги. Именно в Туманах произошло последнее великое сражение Адхене и Ши, связанное с исходом последних из Грезы в 1969 году. С тех пор, некоторые Обитатели (в основном, беспринципные бандиты) собираются здесь, надеясь использовать мнемоническую амнезию, вызываемую Туманами, для беспрепятственной слежки за Миром Яви или сокрытием своих нападений. Несмотря на преимущества, которыми они обладали ранее, Обитатели больше не имеют иммунитета к Туманам, сравнявшись в этом отношении с подменшами. Вдобавок к этому, странствующие по Серебряному Пути Китэйны стали гораздо осторожнее, и теперь все, за исключением самых наивных подменшей, осведомлены о здешних опасностях.

Забывшие Поля

Жители Полей, которые считались традиционным оплотом подменшей, находятся под постоянной угрозой нападения со стороны Таллэйнов, злобных химер и Обитателей. Будучи относительно безопасным местом, Забытые Поля в равной степени усилились и ослабели благодаря появлению множества новых подменшей после Воссоединения. Населенные, в большинстве своем, паками, богганами и другими достаточно социальными подменшами, Забытые Поля по праву считались одним из самых "цивилизованных" королевств Ближней Грезы. Многие изменилось после того, как Сумеречные Дороги открылись вновь. Целую неделю над этими землями бушевали огненные бури, которые внесли немало хаоса в некогда спокойную жизнь здешних подменшей. Пламя, вода, напоминающая смолу, и странные химеры сыпались с неба, отравляя поля, внушая страх и порождая разброд и безумие. Вслед за этим пришли известия об ужасающих нападениях. Отдаленные селения и маноры (особенно те, которые находились в прилегающей к Забытым Полям Далекой Грезе) стали местом ужасающей резни, в которой принимали участие красные шапки, внезапно осмелевшие темные химеры и еще более ужасные твари, пришедшие из Пустошей Баллидейла и лежащих за ними земель. Теперь во многих частях Полей подменши, и другие мирные химеры закрывают на ночь не только двери, но и окна. Здешние жители, которые некогда принимали чужаков с распростертыми объятьями и необычайным гостеприимством, теперь стали очень подозрительными, если не откровенно враждебными.

Махараурава

Может ли какая-либо душа пережить обжигающий огненный шар атомного взрыва? Если рассматривать души людей и зверей в качестве электромагнитных полей, то подобные поля будут мгновенно рассеяны в результате ядерной реакции...Очевидно, именно в этом и состоит сверхсекретная и сверхчувствительная функция ядерной бомбы, которая должна выступать в качестве Убийцы Душ, уничтожая всевозрастающий переизбыток этих тонких материй.
-Уильям С. Берроуз "Убийца Душ"

Став величайшей жертвой смерти Раваны, родное королевство нарака навсегда утратило свою прежнюю красоту. Расположенное в той части Ближней Грезы, которая соответствовала северо-восточной Индии, Махараурава стала эпицентром взрыва духовной бомбы Скрытых. Очень немногие существа когда-либо посещали это королевство, если, конечно же, не считать ачери. В легендах подменышей говорится, что эти земли некогда были самыми прекрасными и самыми жестокими из всех королевств Грезы. В их пределах возвышались огромные горы драгоценностей, где даже самый маленький камешек стоил не меньше, чем жизнь какого-то высокомерного герцога. Нарака, которые были частью расы фэйри, именуемой Асурами, обитали в цивилизованной, пускай даже и очень жестокой, роскоши, наслаждаясь жизнью в обширных дворцах, вырезанных в сияющих горах, и отдыхая во фруктовых садах, где они совершенствовали искусство музыки, любви и боли. Их обязанность - или, во всяком случае, так говорится в легендах - состояла в наказании порочных человеческих душ, которые были вынуждены переживать ужасающие мучения в текущих по землям Махарауравы реках из расплавленной меди.

Теперь Махараурава представляет собой темную и бесплодную пустошь. Самварта или Облако Судного Дня изрыгает свой огненно-пепельный гнев на эту несчастную землю. Наполненная развоплощенными пароземами и солимондами, Самварта пышет молниями, заливая остатки Махарауравы черным дождем и напоминающим смолу градом. Исполинская, красно-черная огненная воронка появилась в небе, и складывается впечатление, будто бы она собирается поглотить все это израненное королевство. Некоторые говорят, будто бы эта воронка ведет в королевство, именуемое Лемнискатой. По ночам воронка начинает испускать синий свет, и огромные фантомы, напоминающие пауков, мчатся по воздушным тродам, которые окружают ее, нападая на каждого,

кому хватит глупости оказаться под открытым небом, и утягивая своих кричащих жертв навстречу неизвестной судьбе. Расплавленные реки, которые некогда испускали золотое сияние, теперь покрыты черным пеплом. Самоцветные горы превратились в покосившиеся утесы из почерневшего шлака. И до сих пор, то там, то тут можно уловить осколки прежней красоты этого королевства, но, в сути своей, Махараурава является мертвой землей. Некоторые нарака, которые обезумели от боли и утраты памяти, все еще скитаются по здешним руинам. Наиболее выдающимся из их числа является Удри, король Южных Земель, который до сих пор живет в своем замке из драгоценного шлака, принося странников в жертву Самварте, которую он считает богом. Другие нарака бежали через пылающие порталы в далекие уголки Грезы, принося с собой смерть и разрушения, вызванные их безумной болью. Некоторые из них присоединились к армиям наемников на Красных Равнинах, тогда как другие, менее безумные, пытаются понять, кто же они на самом деле. Что же касается тех, кто сейчас скитается по миру яви, то некоторые из них стремятся восстановить свои цитадели красоты и наслаждений, тогда как другие сосредоточились на поиске слухов, которые могли бы указать на то, кто именно уничтожил их дом.

Блоткельдур

У странствующих ачери никогда не было своего родного королевства, но, как говорят некоторые, если бы им все же когда-нибудь захотелось обзавестись им, то Блоткельдур подошел бы для этого как нельзя лучше. Холодный, мокрый и унылый, Блоткельдур представляет собой бесконечную трясику, состоящую из отравленных болот, мелких извилистых рек и невысокого кустарника. В глубинах самых мрачных регионов этого королевства находятся обширные, циклопические города, построенные из высушенных костей исполинских чудовищ, которые давно уже были уничтожены повсюду, если не считать самых далеких уголков Грезы. Будучи местом собраний Белого Двора до Тессараконты, Блоткельдур стал пристанищем для их последователей, которые приходят сюда в надежде заслужить благосклонность своих бледных богов посредством жертвоприношений, как людей, так и фей. Во время Войны Деревьев, великая армия подменышей изгнала Фоморов и их служителей из этих земель, но, прежде, им пришлось уничтожить не меньшую армию Белого Двора.

Многие верят, что тени несчастных жертв и павших воинов до сих пор скитаются по Блоткельдуру. Эти существа, питающие отчаянную зависть к живым, стараются похитить их тепло, и утащить в глубины здешних зловонных вод. Несмотря на враждебность этого королевства, всегда находились те, кто хотел завладеть его тайнами. Фир-болги Ахерона и фуаты из

приграничных лесов с завидным постоянством стремились назвать эти земли своими, и за прошедшие века здесь умерло немало представителей обеих рас. Во время Воссоединения два огромных боевых отряда выслеживали друг друга в топях Блоткельдура. С тех пор, никто больше не видел ни одного из воинов, которые входили в их состав. В последнее время начали ходить слухи о том, что Белый Двор вернулся в свою древнюю твердыню и начал вновь собирать силы.

Срединные Пустоши

Представляющие собой предгорья Расколотых Гор, засушливые и каменистые просторы Срединных Пустошей являются одним из самых суровых регионов Ближней Грезы. Самые зловещие из местных жителей, красные шапки Срединных Пустошей, сражались в ходе Тессараконты на проигравшей стороне, и были изгнаны из Мира Яви вместе со всеми остальными Обитателями. Эти существа являются гораздо более жестокими и крупными, чем их сородичи из Земель Осени. Фир-болги Ахерона по праву считаются наиболее могущественными обитателями Срединных Пустошей. Их города, представляющие собой зловещие и роскошные лабиринты зачарованных кристаллов и драгоценных камней, славятся своей порочностью и изысканными политическими играми. Фир-болги часто сражаются с другими обитателями Срединных Пустошей, но, в последнее время, они заключили союз с несколькими из местных племен красных шапок. Их король, Эзаг-Сын-Эохайда, является могущественным древним чародеем.

Стена Вильда

Будучи некогда протекторатом Аркадии, этот покрытый лесами горный регион во времена Миррима оказался в руках нескольких группировок Обитателей. После Воссоединения, Дом Эйлуна быстро и безжалостно выбил Адхене с большей части этих древних земель, открыв их для переселения недовольными подменышами Мира Осени и Забытых Полей. И подменыши, и местные Обитатели предъявляют права на владение этими территориями, следствием чего стало то, что значительная часть местных владений утонула в крови на протяжении последних тридцати лет.

Среди представителей Темного Рода, обитающих в этих землях, особенно стоит отметить Фир-болгов Черного Леса (так же именуемых Корка-Дуибе) и разделенную народность фуатов. Корка-Дуибе являются более низкими, приземистыми и дикими, чем зверолюди Расколотых Пиков, обитающие в Далекой Грезе. Будучи более искушенными в путях природы, они практически полностью забросили свои древние машины,

которые постепенно приходят в негодность в окрестных лесных пещерах. Замкнутые и подозрительные, они достаточно многочисленны и ведут войну на истощение с местными фуатами. Как это ни странно, но, невзирая на свою дикость, Корка-Дуибе установили некоторое подобие представительской демократии. Как и в случае со Стеной Зимы, некоторые из местных фуатов стали слугами далекого Белого Двора, тогда как независимая "Конфедерация Форцене" яростно продолжает бороться за свою свободу. Война между Фир-болгами и фуатами ослабила обе стороны настолько, что они не смогли отбить наступление вернувшегося из Аркадии Дома Эйлуна. Текущие попытки сопротивления со стороны Адхене ограничиваются периодическими набегами и террористическими вылазками. Ходят слухи о том, будто бы Корка-Дуибе заключили союз с Белым Двором для того, чтобы отомстить вторгшимся в их земли подменным. Тем не менее, некоторые представители Конфедерации Форцене уже начали заигрывать с вернувшимися Ши, используя свое знание о пробуждении Белого Двора в качестве мощного средства налаживания дипломатических отношений.

В данный момент, Стену Вильда можно условно разделить на четыре отдельных части. Правитель Протектората Эйлуна, герцог Эдан, является довольно параноидальным, но, в то же время, очень расчетливым подменным. Он правит своими землями из парящего над огромным озером замка. Фир-болги Черного Леса были вынуждены отступить в небольшую, но, практически недоступную часть Стены Вильда, состоящую из густых, непроходимых лесов и скалистых горных хребтов, граничащих с Расколотыми Горами. Две враждующих группировки фуатов продолжают сражаться за влажные лесистые низины, расположенные возле Стены Зимы. И, наконец, последняя часть этих земель, Страна Сурэли, практически лишена растительности и, в большинстве своем, состоит из невысоких холмов. Здешние жители являются древними и примитивными Обитателями. Эти Адхене огромных размеров являются гигантами холмов, которые именуют себя Обда. Опасные, но, мягко говоря, не слишком умные, они питают древнюю неприязнь к соседствующим с ними Обитателям, которые когда-то загнали их в холмы.

Далекая Греза

Обитатели встречаются в Далекой Грезе гораздо чаще, чем в королевствах Ближней и Глубокой Грезы. Большая часть Обитателей, которые живут здесь, давно уже позабыли (или, по крайней мере, начали изрядно недооценивать) важность Мира Осени. Именно поэтому для них стало настоящим потрясением то, что великие бури, которые пронесли по их королевствам, судя по всему, происходили именно с Земли. Хотя очень

немногие (если вообще, кто-либо) из Обитателей Далекой Грезы понимают, что же произошло на самом деле, недавние события заставили их отвлечься от своих прежних занятий и вновь обратить внимание на земли людей.

Забывшие Поля

Хотя Забывшие Поля некогда были цивилизованными землями, на протяжении последнего года они изменились разительным образом. Практически повсюду можно встретить бандитов, которые действуют абсолютно не скрываясь. Некогда добрые и покорные химеры все чаще начали нападать на жителей здешних мест. Большие отряды грабителей из Баллидейлов вырезают целые города, и после каждого их появления на эти земли опускается траурная тишина. Неспособные контролировать растущий хаос, некоторые города начали создавать ополчения, призванные защитить их жителей от убийц и насильников. Некоторые сообщества, которые всегда славилась своими демократическими традициями, даже обратились за помощью к Ши. В результате этого, частые появления Рыцарей Красной Ветви, а так же воителей Домов Балор и Скатах, уже абсолютно не удивляют никого из здешних жителей. Самым странным защитником этих мест является Анаста-дал, обладающая "Благим складом ума" женщина-рыцарь из народа Фир-болг. Хотя многие относятся к ней с подозрением, она уже спасла несколько местных городов от верной гибели. Слухи о собирающихся в Баллидейлах армиях и странных передвижениях в далеких, темных лесах, выступают еще одним аргументом в пользу того, чтобы ни один из местных жителей, пребывающих в здравом уме, не захотел отказываться от ее помощи.

В Полях рады очень немногим Обитателям. Большинство подменышей помнит Войну Деревьев, или, по крайней мере, легенды о ней, и крайне подозрительно относится к тем, кто не принадлежит к числу Китэйнгов.

Баллидейлы

Болотистые Баллидейлы всегда представляли немалую проблему для обитателей Полей. Сосланные давным-давно в бесплодные земли и вынужденные питаться лишайниками и различными неприятными существами, живущими под упавшими деревьями, обитатели Баллидейлских Пустошей изрядно оживились в свете недавних событий. Когда-то неуклюжие нападения из Баллидейлов, которые были дезорганизованными и осуществлялись посредством всего лишь нескольких проходимых тропов, не защищенных Серебряным Путем, быстро прерывались дождем метких стрел, выпущенных лучниками Забывших Полей. Только местные красные шапки

способны были представлять реальную угрозу, но они всегда были крайне немногочисленны. Однако теперь Фир-болги, болотные друды и ненасытные красные шапки из Срединных Пустошей, спустившиеся с далеких гор, вновь разожгли пламя древней вражды.

Среди жителей Баллидейлов так же появились новые лидеры. Имена, подобные Нираку-Мяснику и Жестокому Олафу (связанные, соответственно, с вождями красных шапок и Фир-болгов) теперь с ужасом повторяют все обитатели соседних цивилизованных регионов. Погрузившаяся в Бедлам королева Ши, Леноора Эйлиль, теперь содержит армию странных чужаков. Эти "нарака" используют ее земли для нападений на жителей Полей и Расколотые домены Фир-болгов, следуя условиям предполагаемого союза с Харротом Немым.

Квокс и Мукс

Так же именуемыми Нижними Герцогствами, эти звериные королевства всегда занимали не самое лучшее положение в Грезе. До Войны Деревьев, большая часть этих земель стонала под ярмом Фоморов, которые использовали местных животных в качестве пищи или грубой рабочей силы, невзирая на то, что они явно были разумны. Слуги Красного Двора не забыли это, и в последние годы звериные герцогства подверглись серии нападений. Большая часть атак была совершена Фир-болгами из Расколотых Гор или нарака. Отдельные регионы Мукса и большая часть Квокса были преданы огню, тогда как многие из здешних добродушных жителей были безжалостно вырезаны или угнаны в рабство.

Зимняя Стена

Расположенная в Зимней части Леса Лжи, вдоль Ближнего притока (Nearward tributary) Серебряного Моря, Зимняя Стена представляет собой прохладное, туманное место, окутанное тайной. Она является домом фуатов, но, в то же время, немногие части Леса являются столь же густыми и дикими - или столь же опасными. Фуаты, которые обитают в этом королевстве, крайне подозрительно относятся к чужакам и, в большинстве своем, стараются поскорее избавиться от них, если, конечно же, тем не удастся должным образом умиловить их. Некоторые делают это исключительно для того, чтобы обеспечить свое уединение, тогда как другие являются довольно жестокими и злыми существами. У первых, впрочем, есть для этого достаточные основания, особенно учитывая недавние нападения Фир-болгов и деятельность представителей второй категории.

В последние годы, впрочем, зимы стали гораздо холоднее. Пробудившийся первым после многих тысячелетий сна и, по

совместительству, самый молодой из Домов Фоморов, Белый Двор начал действовать. Некогда заключенные в самом сердце здешних серебряных дубов, древние шептуны Леса Лжи открыли новую страницу ожившего ужаса этих мест. Несколько племен фуатов сразу же встали под знамена Фоморов, считая их прекрасной возможностью обрести силу и власть, защиту и отмщение; ради этого они даже согласились смириться с необходимостью сотрудничать с Фир-болгами со Стены Вильда (неприятное, но, к сожалению, необходимое Зло). Теперь Двор Мороза занимает ледяной дворец в самом сердце Зимних Земель леса. Управляющая им Лир, дитя чародейки из рода фуатов и могущественного владыки-Фомора, посылает легатов в различные уголки Грезы и Мира Осени, чтобы те шпионили и заключали союзы. Основными противниками Лир в землях Зимней Стены являются представители разобщенной конфедерации независимых племен фуатов и Благие тролли из далекого Киберского Ущелья (Kyber Pass). Сражаясь в безнадежной битве, они рассылают посланников для того, чтобы получить помощь в борьбе с Морозной Королевой.

Помимо фуатов и Фоморов, Лес Лжи населяют и другие существа. Среди самых опасных его обитателей числятся морозко (ледяные прислужники и мелкие чиновники Белого Двора), жестокие стаи диких волков-паков и Ке'лет (чудовищный невидимый охотник, который удушает или замораживает своих жертв, развешивая их тела на деревьях). Тем не менее, самой неприятной новостью является то, что Аслунти, паукоподобные генералы Белого Двора, так же вернулись в этот мир.

Курексарра и Расколотые Горы

Будучи полной противоположностью безмолвной Зимней Стене, Расколотые Горы и Равнины Курексарры воистину являются какофоническими, если не оглушающими. Раскаты грома неустанно раздаются по всему королевству, выступая фоном для мириадов иных звуков: звона мечей, сталкивающихся с доспехами, стука копыт ревущих боевых зверей, и стонов умирающих в бесконечной войне Курексарры воинов. Исполинские скрежещущие и вращающиеся машины Фир-болгов - многие из которых, на первый взгляд, движутся это без какой-либо цели - вносят свою долю в общую какофонию. Впрочем, основой всего этого является мрачная и пугающая песнь, слышная лишь на подсознательном уровне, которая за последний год стала гораздо громче. Это зов сирены войны. Второй ключ, который должен был пробудить Красный Двор Фоморов, повернулся в замке. И хотя очень сомнительно, чтобы весь Красный Двор уже успел пробудиться, Хрустальный Круг и другие светила фей считают, что, как минимум, один из его представителей, Флогистон-Шут, находится на свободе.

На протяжении многих столетий, Пять Великих Зверей сражались за награду, обещанную Красным Королем перед своей смертью. Имена пяти бессмертных генералов звучат подобно литании великих правителей древности. Тамур Неожиданный из Дома Гвидион, Сир Болсан из Дома Дугал, Коса-Бык (тролль, чемпион Тессараконты), Харрот Немой из Дома Балор и Леди Аллесанда Прекрасная из Дома Фиона. Кроме того, достаточно поучительным является то, что никто из первоначальных последователей Красного Двора не присутствует в числе основных противоборствующих сторон (хотя Фир-болги, безусловно, заинтересованы в окончательном исходе противостояния). Ключ к Победоносному Котлу Скорбей (разбитый на девять частей Красным Королем Фоморов) был желанной добычей еще со времен Войны Деревьев. Некоторые из нынешних противников первоначально стремились заполучить Котел ради добрых целей, но теперь они посвятили себя исключительно войне и смерти. В той или иной степени, силы Пяти Великих Зверей были приблизительно равны на протяжении многих столетий, но, как и в случае со многими другими постоянными величинами, это изменилось в течение последнего года.

В Расколотых Пиках расположен храм мойр, которые славятся, как целительницы и провидицы, содержащий сам Котел. В силу того, что мойры считаются нейтральными согласно условиям древнего договора, их горный храм, построенный в греческом стиле, является ничейной землей и, иногда, используется для встреч между враждующими сторонами. Здешние мойры передадут Котел только тому, кому удастся собрать целый ключ. Несмотря на это, потенциально катастрофическое обязательство, они обычно считаются достаточно "Благими" и великодушными хозяйками, которые предоставляют совет и пристанище тем, кто оказался в беде.

Фир-болги сражаются на каждой из сторон, принимающих участие в конфликте, что приводит некоторых к достаточно циничному выводу, что независимо от того, кто победил, короли-звери планируют оказаться у власти. Хотя большая их часть отличается некоторыми варварскими повадками, они преследуют различные жизненные цели и исповедывают достаточно разнообразные философии. Некоторые из них являются исключительно жестокими и безжалостными – в сути своей, это убийцы, насильники и мучители. Другие всего лишь стремятся обеспечить свою собственную безопасность, и добиться естественной свободы, которая является неотъемлемым атрибутом их звериной природы. В великой войне Курексарры, Фир-болги ухитрились, как служить Благим целям, так и заключать союзы с худшими из каннибалов-красных шапок, обитающих в этих местах. В данный момент, самыми известными кланам Расколотых Гор являются Фир-болги Серебряной Реки (так же именуемые Корка-Ойдсе),

сохраняющие относительную независимость в союзе с некоторыми громовыми гигантами, и Фир-болги Темной Долины, которые служат Харроту Немому. Вообще же, если говорить о Пяти Великих Зверях, то следует отметить, что Харрот относительно недавно отошел от вопросов стратегии и тактики, передав бразды командования своими армиями Иктиусу, умелому, хотя и не слишком воодушевленному Фир-болгу, возглавляющему племя Темной Долины. Ходят слухи о том, что теперь Харрот служит отвратительным замыслом Красного Двора в Мире Осени.

Глубокая Греза

Немногие из описанных в этой книге Обитателей осмеливаются проникать в недоступные для обычного сознания пределы Глубокой Грезы. Тем не менее, из этого правила так же существуют некоторые любопытные исключения.

Королевства Снов

В мире, лишенном постоянных границ, существует две гипотетических линии, на основе которых некоторые картографы грез определяют размеры Известной Грезы: Ось (Axle) и Экватор (Equinoctial). Первая рассекает Грезу сверху донизу. Вторая напоминает горизонтальную медиану, выступая неким подобием экваториальной линии. Как и в случае со всеми подобными мерилami в Грезе, они, по большей части, представляют собой интеллектуальное допущение, призванное придать отдаленное подобие порядка абсолютно хаотичному мирозданию. На вершине этой фиктивной Оси находится Королевство Дан. Помимо этого существует девять малых (Гипнатис, Морос и Хемера, Эфир и Кер, Харис и Моммус, Дайк и Протея) и три больших Королевства Снов (Аркадия, Ночь и Безмолвие).

Королевство Дан

Будучи одним из самых известных и загадочных малых Королевств Снов, Королевство Дан стало пристанищем для таинственной трехликой богини/трех абстрактных сущностей, известных, как Судьбы (Fates). Так же именуемые Норнами, Три Сестры чаще всего изображаются в виде трех женщин, которые выглядят, как юная дева, мать и древняя старуха. Хотя эта триада неоднократно появлялась в прошлом, за последние несколько столетий их встречали достаточно редко - во всяком случае, до этого момента. Воплощениями и посланниками трех Судеб являются мойры, которых видят все чаще по мере того, как мир продолжает свое неотвратимое движение в

направлении Зимы. Как и в случае с самими Норнами, мойр даже в лучшие времена было достаточно сложно понять, особенно учитывая их привычку говорить загадками.

Всем тем, кто не принадлежит к числу избранных служителей Судьбы, вряд ли удастся достичь этого королевства (хотя многие пытались сделать это). Расположенное на огромном острове где-то в Серебряном Море, Королевство Дан, прежде всего, окружает обширная и безжизненная пустыня, затем - кольцо непроходимых гор, и, наконец, величественная река чернильно-черной тьмы. Само королевство, если верить слухам, представляет собой некое подобие рая, отражающего лучшие аспекты как Благого, так и Неблагого Дворов. Плодородные фермерские угодья, густые леса, прозрачные горные озера и гордые башни стали пристанищем для излюбленных детей Судьбы - великих героев, мудрецов и поэтов, которые нашли сюда путь после того, как выполнили свое предназначение в большом мире. Король Телат, справедливый и мудрый владыка, регулярно советуется с Судьбами. (Даже большинство мойр не могут похвастаться подобной честью). Хотя многие Китэйны считают его легендарным лордом Ши, находятся и те, кто утверждают, будто бы его происхождение связано с гораздо более древними временами.

Хотя Королевство Дан во многом напоминает рай, деяния богинь, которые владеют им, далеко не всегда заслуживают подобного эпитета. Судьба может быть не только доброй, но и жестокой, и те, кто ищут мудрости Пророческих Сестер, должны заплатить за это немалую цену. В древние времена даже богам приходилось склонить головы для того, чтобы прикоснуться к мудрости Судьбы. В центре королевства возвышается Древо Оси, так же именуемое Иггдрасилем или Мировым Древом. Вздвигающееся в воздух на многие сотни миль, оно является настолько высоким, что никому еще не удавалось достичь его вершины, уходящей в небесные королевства. Окруженные рекой, именуемой Источником Вдохновения и Мудрости, корни дерева охраняются Мимиром, пугающим и бессмертным водяным демоном, как, впрочем, и великим множеством чудовищ и других духов; никто не сможет достичь корней дерева без разрешения Судьбы. Возле реки находится храм Трех Судеб. Те, кто желают поговорить с Норнами, вкусить плодов дерева или испытать вод вдохновения, должны провести ночь в храме. Во время встречи с мойрами, спящий гость излагает им свое дело, причем происходит все это в воистину удивительном, хотя и опасном сне. Тот, кому удастся убедить Норн в важности своего дела, оказывается перед выбором: Он может лично встретиться с Тремя Сестрами, испытать из Источника Вдохновения или пересечь реку при помощи Мимира, чтобы посетить Мировое Древо. В исключительно редких случаях, Рассказчик может разрешить

персонажу воспользоваться всеми тремя благами. После этого, гость должен совершить значительное жертвоприношение для того, чтобы отблагодарить Норн. Говорят, что легендарный Один пожертвовал своим глазом для того, чтобы испытать из вод вдохновения.

Сами Норны способны вызывать благоговейный страх, восхищение и ужас. Каждое слово, которое они произносят, имеет огромный вес, и несет в себе пророческое и скрытое значение. Они могут ответить на любой вопрос, и всегда делают это правдиво, хотя для того, чтобы раскрыть истинный смысл их ответа может понадобиться целая армия прорицателей. Судьбам очень часто задают вопрос об истинном местонахождении Аркадии, и их ответы отправляли вопрошающих в самые различные уголки Грезы. Те, кто решают испытать из Источника Вдохновения и Мудрости, получают дар предвиденья, повышая уровень своего Искусства Предсказания на один пункт (до максимума в виде пяти пунктов) и, вдобавок к этому, обретают Права Рождения мойр на один год. В конце концов, те, кто решают посетить Иггдрасиль, могут сорвать плод с его самых низких ветвей (которые находятся всего лишь в нескольких километрах от земли) или же поднять один из странных хрустальных осколков, разбросанных среди корней. Первый содержит в себе воспоминания одного из величайших мудрецов Грезы, и способен предоставить бесчисленные преимущества тому, кто его съест. Кристаллы, лежащие среди корней дерева, и именуемые иногда ана-клавен, могут быть кровью некоего древнего бога или же застывшими каплями древесного сока. Они представляют собой замороженные осколки времени, которые очень высоко ценятся теми, кто владеет подобной магией, хотя немногим удавалось подчинить себе их энергии в полной мере.

Мир Осени

С величественных вершин Глубокой Грезы, изгнание в Мир Осени может показаться крайне мрачным уделом. Тем не менее, хранители знаний Адхене понимают, что Мир Яви представляет собой источник всего, что они привыкли считать реальностью. Хотя Обитатель может быть гораздо более могущественным в высоких ветвях Далекой Грезы, корни этого дерева представляют собой истинный источник их силы. Величайшие светила Обитателей признают за Миром Яви право именоваться этими корнями. Многие представители Темного Рода понимают, что для того, чтобы победить своих врагов, им понадобится подчинить себе мир людей. К сожалению для Обитателей, Мир Осени оберегается феями, которые облачились в человеческую плоть и называют себя "подменышами". Вход - и выход - в Мир Осени может оказаться крайне сложной задачей, так как в Ближней Грезе живет

достаточно много подменышей, которые все еще помнят мрачные легенды об Обитателях, служивших Фоморам во время Войны Деревьев. Результатом этого является то, что, в некоторых частях Мира Осени и Ближней Грезы, Обитателей ожидает мгновенная и крайне неприятная смерть.

Теперь, когда Сумеречные Дороги открылись вновь, представители Темного Рода снова могут посещать Мир Осени. Большинство Адхене, которые приходят в мир яви, используют для этого Зеленые Пути Балора. Обитатели так же без особенных проблем могут использовать раты или троды (если, конечно же, их не защищает Серебряный Путь). Открытие трода или рата фригольда дается Обитателю с соответствующим Искусством или Королевством так же легко, как и любому подменышу, но на этом общие черты между ними заканчиваются. Как очень быстро понимают многие Обитатели, выжить в Мире Осени не так-то легко.

Переход в Мир Осени

Обитатели не являются существами Мира Яви, и именно этим объясняются все те проблемы, с которыми они столкнулись тогда, когда впервые попытались прийти туда. Тем не менее, у Темного Рода существует немало возможностей для того, чтобы проникнуть в этот мир – как минимум теперь, когда смерть Раваны широко распахнула для них ведущие сюда двери. Они являются порождениями теней; именно поэтому на протяжении большей части времени их очень сложно заметить. Подобно подменьям, Адхене, оказавшимся в реальном мире, приходится искать физическую оболочку, которая позволит им находиться там, хотя для них это, в большинстве случаев, оказывается гораздо менее постоянным состоянием, нежели для подменышей, и, вдобавок ко всему, Обитатели гораздо более подвержены Банальности. Существует несколько способов, посредством которых Обитатели могут взаимодействовать с Миром Яви. На данный момент самые безопасные и утилитарные методы связаны с Искусствами и Достоинствами, описанными в Четвертой Главе. Лишенный их Обитатель все еще может на протяжении некоторого времени пребывать в Мире Осени, но, как и в случае со многими жизненными ситуациями, бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Ниже описано три наиболее распространенных метода (помимо применения Искусства Пути Осени), которые используются Темным Родом для посещения Мира Яви.

Облик Фантома

В Грезе Обитатели состоят из достаточно плотной материи, но в Мире Яви они оказываются не более материальными, чем уходящий сон. Без соответствующей

подготовки, первая встреча Обитателя с Миром Осени, скорее всего, будет проходить не на физическом уровне. Обитатель, проходящий через рат или трод в этом призрачном обличье, должен каждые двенадцать часов делать противоположный бросок своего Гламура против местной Банальности. Каждый раз, когда результат этого броска обращается против Обитателя, он получает один пункт временной Банальности. Если значение его временной Банальности достигает десяти пунктов, он получает один постоянный пункт Банальности. Если значение постоянной Банальности Обитателя превышает текущее значение его Гламура, он подвергается Растворению, забывая свою истинную природу, и скитаясь подобно забытой и бледной тени до тех пор, пока кто-то не спасет его, или же он не наткнется на источник Гламура. По вполне понятным причинам, Обитателю достаточно сложно (хотя и возможно) получать Гламур от людей. Как только его постоянная Банальность превышает его постоянный Гламур, Обитатель попросту перестает существовать. Это обличье, впрочем, имеет и свои преимущества: Обитатель может проходить через материальные предметы, и практически невидим для тех, кто лишен зрения фей. Тем не менее, большинство Обитателей находит, что, по крайней мере, до тех пор, пока они не разберутся в основных законах этого мира, опасности, присущие этой хрупкой форме, заметно превышают преимущества. Обитатели, находящиеся в этом обличье, с легкостью могут оказаться заточенными в человеческих снах (смотрите раздел Ловушки Грез ниже). В Облике Фантома Обитатель может использовать все свои Искусства и применять любые Сокровища или предметы химерического вооружения. Тем не менее, все их воздействие будет исключительно химерическим, не оказывая абсолютно никакого влияния на Мир Яви, и Обитатель не может ни Зачаровывать людей, ни обращаться к Вирду.

Обычное Овладение

Будучи самым активным методом взаимодействия с Миром Осени без помощи Искусств, Обычное Овладение включает активное подчинение своей воле бодрствующего человека. Тем не менее, Обитателям достаточно сложно завладеть бодрствующим человеческим разумом и уж тем более управлять им; в результате этого, овладение, зачастую, оказывается достаточно кратковременным. Обитатели, которые стремятся обзавестись человеческим телом, должны потратить пункт Гламура и сделать бросок Воли (сложность равняется Воле цели или ее Банальности, в зависимости от того, что будет выше). За каждый выброшенный успех Обитатель получает возможность занимать тело цели на протяжении одного часа. Обитатель может автоматически увеличить этот период,

используя пункты Гламура, каждый из которых позволяет ему провести еще столько же времени в человеческом теле. Тем не менее, используя этот метод, он автоматически получает временный пункт Банальности. Обитатель получает Физические Атрибуты и Внешность персоны, тело которой он занимает, сохраняя свои собственные значения Ментальных Атрибутов, Харизмы и Манипулирования. Для активации этой способности требуется один полный оборот, и она действует только на непросветленных людей, к числу которых не относятся Расточители или смертные, обладающие природным магическим даром.

Обычное Овладение не предоставляет Обитателю знаний или умений, связанных с жизнью персоны, телом которой он овладевает, результатом чего становятся природные сложности с поддержанием убедительного маскарада перед теми, кто хорошо ее знает. Это особенно важно в силу крайнего незнания большинством Обитателей основных законов и принципов Мира Яви. Представители Темного Рода могут специально выискивать здоровых или привлекательных личностей в надежде обзавестись наиболее сильными и красивыми телами, но внешность, как известно, довольно часто бывает обманчива. При использовании Обычного Овладения Обитатели могут применять все свои Искусства, обычные Вуали или химерические предметы, но, в то же время, они не могут прибегать к каким-либо особым Сокровищам. Обитатели могут Зачаровывать смертных, но не могут обращаться к Вирду. Люди, телами которых овладевают Обитатели, могут помнить свои действия в период Овладения (смотрите Таблицу Туманов в Подменышах: Грезе) и испытывать смутное ощущение чужого присутствия.

Сомнамбулизм

Будучи весьма распространенным методом, посредством которого Обитатели проявляют себя в Море Осени, эта форма овладения обладает несколькими преимуществами и одним значительным недостатком. Во время сна защитные барьеры человека оказываются сняты. На протяжении фазы быстрого сна, Обитатели может проскользнуть в сознание смертного. В другие фазы сна или же если человек бодрствует, Обитателю придется использовать Искусства Пути Осени или Обычное Овладение. При использовании Сомнамбулизма, Обитатель должен потратить пункт Гламура и сделать противоположный бросок Гламура против текущей Банальности спящего. Если Обитателю удастся набраться хотя бы один успех, он захватывает власть над чужим телом. Во время фазы быстрого сна нейроны в стволе мозга обычно разделяют большую часть мышечного аппарата спящего, достаточно эффективно парализуя его. Способные, в некоторой степени, исправить эту

ситуацию Обитатели могут открыть глаза спящего, заставить его ходить, говорить и казаться бодрствующим, хотя при этом может создаться впечатление, будто бы он находится в некотором замешательстве.

В случае с Сомнамбулизмом сохраняется то же самое распределение Атрибутов, как и при Обычном Овладении, но все Атрибуты получают -1 кубик при использовании их для совершения каких-либо действий. Обитатель может поддерживать контроль над человеком до тех пор, пока тот продолжает спать, а это приблизительно соответствует естественной продолжительности стандартного цикла сна. Громкие звуки, яркий свет и интенсивная деятельность могут привести к пробуждению персоны (Обитатель, впрочем, может поддерживать сон своего тела, потратив в ходе подобного эпизода больше Гламура и повторив свой начальный бросок). Эта способность действует только на обычных людей, но не Расточителей или магов. В отличие от Обычного Овладения, Обитатель может получить фрагментарную информацию о спящем посредством его снов. Главным преимуществом данной формы овладения является то, что Обитатель не получает дополнительной Банальности в результате ее применения. В силу того, что Обитатель вселяется в тело спящего человека в своем истинном обличье, он оказывается особенно подвержен Ловушкам Грез (смотрите ниже). Более того, Обитатель, практикующий Сомнамбулизм, может столкнуться с тем, что его третья Ариа пытается изменить его личность. И, наконец, в силу того, что смертный, по сути, является Зачарованным, и он, и Обитатель оказываются уязвимыми к химерическому урону. Любой вред, нанесенный человеческому телу, так же передается телу Обитателя, как только он возвращается туда, хотя физический урон или урон Вирда, нанесенный телу хозяина, проявляется лишь в качестве химерического урона для Обитателя. С помощью Сомнамбулизма, Обитатель может использовать любое из своих Искусств, химерических предметов или даже Сокровищ, так как он является гораздо более близким к Грезе, чем в случае с Обычным Овладением. Он так же может Зачаровывать других, хотя и не способен обращаться к Вирду.

Примечание о Переходе

Очевидно, что всегда существует опасность того, что некоторые из менее порядочных игроков попытаются не самым лучшим образом использовать описанные выше способности, перескакивая из тела в тело с целью создания хаоса и избежания обнаружения. Хотя теоретически это действительно возможно, постоянная смена тел должна вызывать далеко идущие последствия. Помимо затраты Гламура, те, кто меняют человеческие тела чаще одного раза в день, должны получить

некую разновидность психического расстройства, вызванную фрагментацией своей личности. Каждый раз, когда Обитатель вновь обращается к этой практике, он должен получать новое расстройство или же углублять уже имеющееся. Достаточно скоро, такое существо станет слишком нестабильным для того, чтобы его можно было нормально отыгрывать, и Рассказчик должен будет перевести его в разряд неигровых персонажей. Конечно же, это ваша игра. Если у вас нет никаких проблем с перепрыгиванием из тела в тело, то пускай будет так! Тем не менее, если так могут делать персонажи, то таким же образом могут поступать и их враги...

Ускользящие

Не все Обитатели покинули Землю после Войны Деревьев. Некоторые из них остались там, скрывшись в тайных анклавах, разбросанных по всему Миру Яви. Некоторые из этих "Ускользящих" фей (названных так в силу их склонности переходить из одного мира в другой) согласились принять участие в ритуале Пути Подменыша. Другие, впрочем, остались шпионами или провокаторами Фоморов или же правителями своих собственных Адхене. Многие продолжили жить на Земле потому, что им нравился Мир Осени и даруемые им радости, тогда как другие оказались заточены здесь или же оказались ренегатами, вынужденными скрываться от других Обитателей. Хотя некоторые Обитатели пребывали в Мире Яви еще со времен Тессараконты, другие появились там во время выбросов темного Гламура в ходе Миррима. Эти эпизоды (названные *Тарраромом* одним Эфиронавтом, доктором Туретте, незадолго до его исчезновения) происходили в моменты великих беспорядков, происходивших на Земле. Подобно высадке на Луне, которая вызвала Воссоединение, эти события совпадали с моментами коллективного усиления эмоций. Некоторые из них были позитивными, но Тарраром, связанный с возвращением Обитателей, практически всегда выпадал на периоды темного Гламура. Войны, эпидемии, преступления инквизиции и геноцид иногда открывали дороги, которые не были защищены Серебряным Путем. Открытие и закрытие большинства подобных тродов оставалось незамеченным, но, иногда, предприимчивые Адхене все же ухитрялись проникнуть в Мир Осени. Тем не менее, ни один из этих эпизодов не был настолько всеохватывающим и массовым, как то, что произошло после смерти Раваны. Чаще всего, в результате Таррарома в Мир Осени проникали ачери, аониды, кереметы и мойры. Именно благодаря этому предварительному опыту, Ускользящие обладают гораздо большими познаниями о мире, чем недавно прибывшие Обитатели.

Бедлам и Банальность

Одной из первых вещей, которые замечает Обитатель, оказавшийся в Мире Осени (если, конечно же, не считать его необычных жителей и странных достопримечательностей), является деспотичная сила, именуемая Банальностью. Будучи истинными порождениями Грезы, Обитатели лишены врожденной Банальности. В силу отсутствия у них человеческих тел или предубеждений, они свободны от разрушительного воздействия Мира Осени и способны ощутить "Банальную Лихорадку", которой от рождения больны все подменыши. Это имеет как свои преимущества, так и свои недостатки. С одной стороны, Обитатели оказываются практически неуязвимы к безумию Бедлама. Ни один из Обитателей никогда не страдал от Бедлама, вызванного слишком долгим пребыванием в Грезе, если, конечно же, он не перенимал слишком многого у людей и подменышей.

К сожалению, это так же означает, что без защиты в виде физических тел подменышей, Обитатели становятся крайне уязвимыми для Банальности, как только они входят в Мир Яви. Для Обитателя, который провел большую часть своей жизни в Грезе, даже самый беззаботный Китэйн-Дитя будет казаться отягощенным тяжелым грузом Банальности. Оказавшись в Королевствах Осени, Обитатели очень быстро понимают, насколько уязвимыми они являются к их омертвляющему психическому давлению. Вдобавок к этому, учитывая тот факт, что подменыши контролируют большую часть фригольдов, тродов и ратов Мира Осени, новоприбывшим Обитателям будет очень сложно припасть к освежающему источнику Гламура, когда они будут отчаянно нуждаться в этом.

Гламур является редкостью в Мире Тьмы и Китэйнов, которые отказываются делиться им со старыми врагами, не так уж сложно понять. Эта ситуация уже привела к кровавым стычкам, когда вернувшиеся Обитатели попытались решить эту проблему силой. В игромеханических терминах, Обитатели начинают игру с нулевой Банальностью. Фактически, где-то в глубине души Обитателя все же живет немного Банальности (в конце концов, чистый Гламур без Банальности представляет собой лишь хаотичную созидательную энергию), но ее степень является ничтожной. Тем не менее, по мере того, как они соприкасаются с Миром Яви, Обитатели понимают, что избежать воздействия Банальности оказывается практически невозможно.

Система: Хотя Обитатели получают Банальность быстрее подменышей (смотрите Облик Фантома и Простое Овладение) они так же быстрее избавляются от нее, оказавшись в Грезе. За каждый день, который Обитатель проводит в Грезе, он теряет один временный пункт Банальности и так до девяти пунктов. После этого потеря Банальности несколько замедляется, хотя данный процесс все же не является таким затяжным, как у

Китэйн (более подробно это описано в Грезах и Кошмарах (Dreams and Nightmares)). Каждый постоянный пункт Банальности после первого исчезает как минимум на протяжении года (после того, как значение Банальности Обитателя опускается ниже двух пунктов, он вновь оказывается подвержен воздействию Меридиануса).

Гламур

Многие Обитатели привыкли кормиться Глагомуром "с ложки", постоянно пребывая в Грезе, и потому они сталкиваются с немалыми проблемами при поиске его в Мире Яви. Глагомур, собранный в Грезе, пускай даже легкодоступный и свободный от Банальности, лишен непосредственности и свежести грез, напрямую полученной или вырванной у Мечтателя. Некоторые представители Темного Рода начинают испытывать зависимость от прямого соприкосновения с этим источником живительной энергии. Самая большая проблема, с которой сталкиваются Обитатели, состоит в том, что свободные фригольды являются крайне редкими. В результате этого, большей их части приходится полагаться на различные пути Просветления.

Восторг: Обитателям не приходится разрываться между Грезой и Миром Яви, подобно подменшам, и потому им оказывается несколько легче добиться Восторга. Как только Обитатель завершает работу, игрок должен сделать бросок соответствующих Атрибута + Способности (сложность равняется Глагому персонажа, отнятому от его Банальности + 5). Кроме того, Восторг может вызвать смену Ариа Обитателя (смотрите Третью Главу).

Опустошение: Большинство Обитателей не разделяет предубеждений Благого Двора, связанных с Опустошением, хотя психическое насилие присуще далеко не всем Обитателям. Броски Опустошения являются абсолютно идентичными как для Обитателей, так и для Китэйн.

Жатва: Некоторые Обитатели вытягивают Глагомур из умирающих. Будучи крайней формой Опустошения, оно отличается от обычного убийства, которого оказывается недостаточно для того, чтобы высвободить эти энергии. Для того чтобы осуществить Жатву, Обитателю в буквальном смысле приходится запугать свою жертву до смерти (иногда посредством нескольких Опустошений). Предположительно использовавшаяся самими Фоморами, Жатва Грез превращает жизненную энергию и воспоминания Мечтателя в могущественный выброс темного Глагомура. Когда Мечтатель умирает, игрок делает бросок кубиков, количество которых равняется его постоянному Глагому (сложность 5). Количество успехов соответствует полученному в результате жатвы Глагому. Провал приводит к обратной реакции, после чего

Обитатель получает постоянный пункт Банальности, сталкиваясь со странными и беспокойными видениями, воспоминаниями и чувствами. Убийство Мечтателя считается чем-то исключительно отвратительным среди большинства подменышей (и многих Обитателей), караясь во многих владениях смертью.

Мечтательность: Большинству вернувшихся Обитателей еще предстоит развивать фантазию человеческих Мечтателей. Многие из них не утруждают себя затратой необходимого на это времени, но некоторые действительно заинтересовались перспективами, которые сулит этот Путь Просветления. Единственными Адхене, обладающими значительным опытом в Мечтательности, являются аониды. Помимо муз, все остальные Обитатели получают сложность +1 при попытках ее использования.

Рапсодия: Закон подменышей запрещает использование Рапсодии, так как она навсегда уничтожает способность Мечтателя производить Гламур. Большинство Обитателей провели в Мире Осени слишком мало времени для того, чтобы в полной мере осознать значение этого преступления. К счастью, как и в случае с Мечтательностью, очень немногие Обитатели искушены в этой разновидности Просветления (сложность +1 для всех Адхене, помимо аонид). Сами музы крайне негативно относятся к Рапсодии, но могут вызвать ее случайно из-за своей неумолимой страсти или в качестве акта отмщения.

Возвращение

Помимо Меридиануса, Обитатели сталкиваются еще с рядом сложностей при возвращении из Мира Осени. Серебряный Запрет продолжает действовать; троды, защищенные Серебряным Путем, так же остаются непроходимыми для Темного Рода. Зеленые Пути Балора, известные большинству Обитателей, представляют собой дороги с односторонним движением. Поиски Пути, ведущего из мира яви обратно в Грезу, вполне могут стать объектом продолжительного и крайне масштабного приключения. Более того, даже если Обитателю удастся найти один из этих Путей, он часто оказывается во власти или под защитой некоего чудовища, а то и враждебных подменышей. Кроме того, многие Обитатели приходят в Мир Яви с целью выполнения задания, полученного от своих покровителей, которые вряд ли будут рады видеть своих прислужников прежде, чем они справятся с порученной им задачей. Вдобавок к этому, "Неделя Кошмаров", связанная с гибелью Раваны, вызвала значительное смятение в Грезе. Многие Усадьбы, да и целые народы Обитателей, подверглись бурным изменениям. Немало Обитателей отправилось в Королевства Осени в качестве беглецов и теперь

их родина находится очень далеко от того места, где она располагалась, когда они покидали ее.

В конце концов, именно Рассказчик должен решить, насколько "земной" он хочет видеть свою игру. Если он стремится сделать так, чтобы игра больше напоминала нелицеприятную и отчаянную битву за выживание на грязных улицах Мира Тьмы, то ему следует увеличить количество данных сложностей, испещрив путь героев всевозможными препятствиями, которые им придется преодолеть прежде, чем они смогут вернуться в Грезу. Если же Рассказчик отдает предпочтение высокой фэнтези Грезы, ему следует ослабить, а то и полностью отменить запреты на перемещения.

Война Грез

Греза рождается из человеческого воображения, вне зависимости от того, спит человек или бодрствует. Спящий разум занимает особое место в Море Грез, так как именно там он оказывается наиболее чувствительным и могущественным. Обитатели являются порождениями промежуточного состояния между сознательным и бессознательным разумом. Рожденные человеческими страхами и желаниями, они обладают глубокой и прочной связью со спящим разумом, хотя большая их часть не поддерживала каких-либо контактов с людьми на протяжении многих столетий. Для Обитателей, химер, подменышей и других темных порождений грез мрачные сумерки человеческого подсознания становятся ареной, на которой они сражаются друг с другом, чтобы определить саму природу реальности. Будучи, в большинстве своем, невидимым сражением, где война идет с применением сил духа и разума, этот тайный конфликт разворачивается незаметно для Расточителей и смертных, но, в то же время, именно ему суждено сыграть решающую роль в будущем Земли. Чужие для этого мира Обитатели чувствуют себя гораздо более комфортно, странствуя в изменчивых королевствах Грезы, нежели сражаясь с застывшей реальностью Банальности. В грезах, пространство и время значат очень немного, но для Обитателей они не менее реальны, чем все остальное. Даже после встречи с идеей о том, что они являются проекциями человеческого разума, большинство Обитателей продолжает считать мир грез гораздо более "реальным", нежели обыденное мироздание.

Со временем представителям Темного Рода удалось овладеть основами Мира Яви, но, по большей части, они продолжают считать людей скоплением материи грез, порождениями дремлющих ночных ужасов и полуночных полетов фантазии. Только тем из них, кто решается заглянуть глубже, удастся уловить истинную сущность человеческих душ. Многие Обитатели (хотя они вряд ли признаются в этом) втайне восхищаются смертными создателями грез и даже питают к

ним некоторую симпатию. Этого, впрочем, нельзя сказать о Фоморах, которые всегда считали людей - во всяком случае, насколько кто-то может представлять себе их взгляды - обычными рабами. Для Древних Темных и тех, кто служит им, смертные являются не более чем своеобразными "батарейками грез", набором эфемерного сырья, которое можно использовать до тех пор, пока оно является необходимым, а затем просто выбросить. В древней Грезе Фоморов именно эта роль и была уготована человечеству.

Цикл Сна

Учитывая важность снов для Обитателей, игрокам и Рассказчикам необходимо понимать саму суть человеческого цикла сна: Подростки и молодые люди обычно переживают от четырех до шести циклов сна в течение каждой ночи. Первая стадия сна, являющаяся переходной фазой между бодрствованием и сном, обычно продолжается от тридцати секунд до десяти минут. Вторая стадия (которая одновременно является первой стадией настоящего сна) продолжается от двадцати до сорока пяти минут. Третья и четвертая стадии представляют собой различные уровни глубокого сна, которые так же могут занимать от двадцати до сорока пяти минут. В этот момент спящий возвращается на вторую Стадию и входит в фазу быстрого сна, которая обычно занимает всего несколько минут в первом цикле сна. Если они не прерываются, то последовательные циклы сна повторяются на протяжении всей ночи (если, конечно, не считать отсутствующую первую стадию), тогда как продолжительность фазы быстрого сна повышается с каждым циклом до тех пор, пока не достигает приблизительно часа к концу ночи.

Фаза быстрого сна: Фаза быстрого движения глаз чаще всего связана с яркими и причудливыми сновидениями. Фаза быстрого сна составляет приблизительно 20% цикла сна взрослого человека. Младенцы и маленькие дети проводят около 40% своего сна в этой фазе. Использование алкоголя и таблеток (в частности, барбитуратов) вызывает нарушения фазы быстрого сна. В течение этой фазы Банальность человека может упасть на два или более пункта.

Фаза медленного сна: Фаза медленного сна включает оставшиеся четыре стадии сна. Люди видят сны в течение этих стадий, но они оказываются менее яркими и посвящены более обыденным темам. Значение их Банальности может опуститься на один пункт в течение фазы медленного сна.

Ловушки Грез

Хотя воздействие грез обычно оказывается достаточно рассеянным, наиболее сильные Мечтатели (особенно те, чья

Банальность не превышает трех) способны оказывать прямое воздействие на близлежащую Грезу. Результатом этого становятся *клетки грез*, которые находят и пленяют неосторожных фей. Обитатели, находящиеся в Ближней Грезе, а так же пребывающие в Форме Фантома или же использующие Сомнамбулизм (смотрите выше) в Море Яви, особенно уязвимы для подобных ловушек. Пребывание в них может стать как приятной интерлюдией, так и самым настоящим кошмаром, главные роли в которых достанутся персонажам (при этом они могут оказаться жертвами, так и воплощениями насилия). Оказавшиеся там Обитатели обычно не догадываются, что они попали в чей-то сон. В конце концов, они привыкли видеть на улицах химер; более того, кто вообще может сказать, где заканчивается греза, и начинается реальность? Хотя "ловушки" обычно не являются результатом осознанных действий, а, вместо того, появляются вследствие естественных процессов спящего разума, некоторые феи (особенно те из них, которые искушены в Искусстве Онейромантии) способны делать их гораздо более опасными.

Рассказчики могут использовать ловушки грез для того, чтобы сделать границу между сном и реальностью еще более расплывчатой. В случае разумных и продуманных действий, Рассказчику удастся исказить само восприятие реальности персонажами, переплетая эпизоды хождения по снам с обычной "реальностью" Грезы и собственными снами Обитателей. То, что это всего лишь сон, еще не означает того, что пребывание в нем не несет для персонажей никаких последствий. Рассказчик может использовать эти сны для предсказания грядущих событий, как, впрочем, и в качестве места свершения вполне реальных вендетт фей (особенно в том случае, если кто-то из них обладает Онейромантией) или же с целью прослеживания энергий снов вплоть до самого их источника (что далеко не всегда оказывается так легко, как кажется), что позволит обеспечить себя новым источником Гламура. И, наконец, подобные ловушки могут вызвать конфликт между первичной и третичной Ариэ Обитателя (смотрите Главу Третью). Этот феномен иногда проявляется и у подменышей, но Обитатели и другие порождения чистого духа гораздо более восприимчивы к нему.

Глава Третья: Сон Разума Рождает Чудовищ

Bolt and bar the shutter,
For the foul winds blow;
Our minds are at their best this night,
And I seem to know
That everything outside us is
Mad as the mist and snow.
-W.B. Yeats, Mad as the Mist and Snow

Темный Род: Разобщенное Племя

Обитатели не похожи на подменышей вашего отца. Хотя Китэйны во многом остаются непостижимыми для смертных, они все еще отчасти являются людьми и разделяют многие человеческие интересы. Обитатели так же происходят из человеческих мечтаний, но при этом им известно очень немного о мире яви. Будучи чужаками и изгоями, практически абсолютно отличными, но, в то же время, странным образом знакомыми, представители Темного Рода во многом отличаются от подменышей. Прежде всего, они никогда не проходили Ритуал Пути Подменыша. Если подменыши являются духами фей, облаченными (хотя Обитатели чаще говорят "заключенными") в человеческую плоть, то Обитатели остаются гораздо более близки нематериальному миру. Они физически присутствуют в Грезе (по крайней мере, большую часть времени) и обладают всеми стандартными Атрибутами - Силой, Ловкостью, Внешностью и так далее - но при этом отсутствуют на материальном уровне мира яви. Более того, в отличие от Китэйнов, Обитатели лишены возрастных Обличий, подобных Детям, Юношам и Старцам. Они не привязаны к человеческим концепциям старения настолько, насколько Китэйны, хотя, в большинстве своем, Обитатели все еще напоминают людей.

Хотя Обитатели не являются бессмертными, срок их жизни обычно оказывается очень долгим. В Грезе некоторые из них могут жить на протяжении сотен лет, прежде чем им придется реинкарнироваться в рамках нового жизненного цикла (при этом мы не рекомендуем Рассказчикам разрешать игрокам создавать персонажей, возраст которых будет превышать семьдесят лет). В силу того, что юные Обитатели лишены решающего преимущества над взрослыми в сфере Гламура, наблюдающегося у подменышей, взрослые Обитатели обычно несколько больше ограничивают их свободу. Еще одним отличием Обитателей от подменышей является то, что

представители Темного Рода не исповедывают принципов двух великих Дворов. Вместо Обличья и Двора, все Обитатели обладают трехгранной метафизической сущностью, известной, как Ариа, определяющей личность каждого из них.

Отсутствие у Обитателей приверженности Дворам не мешает им присоединяться к ним при наличии подходящей возможности. Фир-болги и фуаты, известные как "глайстиги" (два Адхене Обитателей, появившихся в Великой Британии) часто служили тем же целям, что и Неблагой Двор в прошлом, хотя во время Войны Деревьев они, в большинстве своем, разорвали отношения со своими старыми союзниками. Хотя большинство представителей двух этих рас Обитателей до сих пор имеет немало общего с Неблагими Китэйнами, они вряд ли могут назвать слуг Теневого Двора своими друзьями. Большинство порождений Темного Рода питает большую приверженность к Неблагой стороне, хотя существует достаточное количество тех, кто разделяет типично "Благие" взгляды, что делает все попытки отнести Обитателей к той или иной направленности воистину бесцельным занятием. Хотя каждая раса Обитателей связана с каким-то регионом или национальностью, они далеко не всегда появляются именно там в момент своего прихода в мир яви. Обитатели гораздо более привязаны к определенным разновидностям мечтаний (и Мечтателей), нежели к национальным или географическим границам. Это особенно верно, если учитывать то, что географические границы людей попросту растворяются в Дальней и Глубокой Грезе.

Ариа

Вместо Обличий и приверженности двум Дворам, каждый из Адхене обладает тремя моделями поведения и обличьями, которые варьируются в зависимости от той или иной расы Обитателей. Обычно именуемые "Ариа", эти состояния являются сложными, запутанными и - во всяком случае, для большинства подмёнышей - чуждыми и практически невообразимыми. Связанные с целым рядом факторов, Ариа сильнее всего зависят от эмоционального состояния Обитателя и его отношений с Грезой. Одна Ариа обычно является доминирующей для каждого Обитателя; две других, чаще всего, играют второстепенную роль, хотя, в случае определенного стечения обстоятельств, они вполне могут выйти на первое место. Ариа Обитателя может измениться в результате особенно сильного Прозрения (в большинстве случаев, это связано с Восторгом), эмоционального/духовного пробуждения или некой трагедии. Некоторые Обитатели могут изменять свою Ариа и при наличии менее значительных факторов. Хотя Ариа занимает определенное место в Грезе, она представляет собой не столько отражение одной из двух противоборствующих

философий (как в случае с Благим и Неблагим Дворами), сколько личный выбор. В результате этого, нескованные Дворами и человеческой рациональностью Обитатели являются гораздо более непостоянными, чем Китэйнны. Кроме того, необходимо отметить, что последствия изменения Ариа являются для Обитателей гораздо менее неприятными, чем смена Дворов для подменышей. Культуру Обитателей по праву можно назвать более изменчивой, и менее сплоченной, чем общество фэйри. Ариа Обитателя может иметь как значительное, так и незначительное влияние на его внешний вид, что, в первую очередь, зависит от его расы. Ариа часто стареет вместе с Обитателем, хотя это не всегда оказывается так. Прекрасным примером обратного могут послужить мойры, три облика которых воплощают в себе три обличья Судьбы (дева, мать и старица) и остаются неизменными вне зависимости от возраста их обладателя.

В результате того, что Ариа проявляется как в психологической, так и физической сфере, каждый аспект личности представителя Темного Рода так же сопровождается Наследием, что во многом напоминает связь Наследий подменышей с их Дворами. Второстепенная Ариа всегда скрывается неподалеку от поверхности, и, в той или иной степени, может воздействовать на поведение Обитателя, хотя при этом она не превосходит основную Ариа. Борьба за доминирование обычно разворачивается между первичной и вторичной Ариа, тогда как третий аспект, в большинстве, своем бездействует. Хотя третья Ариа исконно является самой слабой, она, тем не менее, продолжает играть немалую роль. Несмотря на то, что, в сути своей, она представляет собой едва слышный шепот в момент пробуждения Обитателя, данная Ариа вполне может проявить значительную активность в том случае, если ее владелец погрузится в чьи-то грезы или сны (чаще всего это происходит в результате практикования Сомнамбулизма или столкновения с Ловушкой Грез). В подобном случае, именно третичная, а не вторичная Ариа, начинает борьбу с первичным аспектом за власть над Обитателем.

Система: В ходе создания персонажа, игрок определяет, какая Ариа его персонажа является первичной, вторичной и третичной. Начальная первичная Ариа определяет две начальных Черты Характера – Волю и Гламур (стоит отметить, что Обитатели не начинают игру с третьей Чертой Характера – Банальностью) – а так же получает дополнительный "иллюзорный" пункт Воли или Гламура в ситуациях, связанных с сохранением ее доминирования. После совершения выбора, данная Ариа всегда будет сохранять свой первичный статус, независимо от текущего местонахождения в иерархии триады. Другие Ариа персонажа развиваются "параллельным курсом" с основной. Таким образом, если первичной Ариа является Араминаэ (смотрите ниже), то персонаж начинает игру с

Гламуром 2 и Волей 4. Соответственно, если игрок использует пункты опыта для того, чтобы увеличить данные значения, то, вместе с этим, растут и другие Ариа. Тем не менее, следует отметить, что ни одна Ариа не может превысить значение 10. Как и в случае с подменышами, Наследия Обитателей являются важными компонентами их личностей, и следование соответствующим Заданиям и Запретам представляет собой исключительную важность в плане восстановления Воли (смотрите Подменышей: Грезу (Changeling: The Dreaming), где содержится более подробное описание данных правил).

Когда Обитатель оказывается в ситуации, которая теоретически может привести к изменениям Ариа, игрок или Рассказчик может решить, что между различными гранями личности персонажа начинается ожесточенное противостояние. Ни один персонаж не может изменять свою Ариа чаще, чем раз за историю, и Рассказчик обладает правом решающего голоса в случае с определением того, производится ли необходимый бросок, или же нет. Чаще всего противостояние происходит между первичной и вторичной Ариа, что результируется в том, что производятся противоположные броски текущей Воли или Гламура (в данном случае, берется самая высокая Черта Характера, а сами броски осуществляются по 6 сложности) и победивший аспект занимает доминирующую позицию до следующего изменения. Бывшая первичной Ариа опускается в самый низ, занимая положение третичного аспекта, что автоматически поднимает третичную Ариа на место вторичной. Избранный ранее "первичным" атрибут всегда получает один кубик к их общему количеству во время подобных бросков, независимо от того, какое место он занимает. В случае с противостоянием между первичной и третичной Ариа, персонаж делает такие же самые броски Гламура или Воли. При победе первичного аспекта все остается так же, как и было, тогда, как в противном случае третичная Ариа становится первичной, а первичная - опускается до положения третичной. Чуть ниже вы можете найти пример того, как это все работает на практике.

Три Ариа

Ниже приведено краткое описание каждой из трех Ариа:

Диониаэ: Данная часть психики Обитателя в основном отвечает за инстинктивные и, зачастую, агрессивные импульсы. Диониаэ связана с необходимостью непосредственного удовлетворения примитивных биологических потребностей (пища, секс, Гламур), что абсолютно не является чем-то дурным, если, конечно же, не переходить при этом определенные границы, которые Обитатели достаточно часто переходят. Представители Темного Рода редко ограничивают себя в выражении мыслей или произведении действий, которые

показались бы большинству смертных постыдными и омерзительными. Диониаэ нельзя назвать "Неблагой" Ариа (так как у Обитателей отсутствует подобное деление), хотя она часто воспринимается подобным образом. Диониаэ является наиболее естественным состоянием для многих Обитателей, хотя некоторые из них всеми силами стараются ее избегать.

Начальный Гламур: 4

Начальная Воля: 2

Араминаэ: Это рациональное мышление, которое демонстрирует большинство людей на протяжении своей жизни. Араминаэ пытается контролировать Диониаэ и воплощает в себе конструктивные тенденции, хотя при этом она является такой же замкнутой и сосредоточенной на себе, как и первая Ариа. В данном состоянии, Обитатель наиболее полно соответствует "рациональному" (но необязательно Банальному) человеческому мышлению. Здравый смысл и прагматический подход в наибольшей степени характерны для данного состояния, хотя при этом Обитатель не забывает и о своих примитивных желаниях.

Начальный Гламур: 2

Начальная Воля: 4

Аполлиаэ: Аполлиаэ отчасти напоминает совесть, хотя "высшее я" Обитателей очень сильно отличается от данного аспекта психики людей или подменышей. Она связана с высшими (некоторые могли бы даже сказать Благими) инстинктами Обитателя, подобными чести и личному этическому кодексу. Однако подобное утверждение будет упрощением, так как высшая этика Обитателей весьма радикально отличается от принципов Благого Двора. К примеру, некоторые представители Темного Рода считают избирательное уничтожение других существ своим высшим призванием. Как бы то ни было, вне зависимости от морального кодекса Обитателя, Аполлиаэ сделает все для того, чтобы в полной мере следовать ему, даже если это будет расходиться с другими его интересами.

Начальный Гламур: 3

Начальная Воля: 3

Пример

Мэри играет персонажа-ачери, которого зовут Давреком. Она решает, что он никогда не был слишком сострадателен и, его, в большинстве своем, интересует собственное удовлетворение, результатом чего становится то, что она выбирает Диониаэ в качестве постоянной и первичной Ариа Даврека. Соответственно, стартовыми Чертами Характера Даврека оказываются Гламур 4 и Воля 2. Это так же означает, что он начинает игру с Ариа Диониаэ и всегда получает +1 к броскам Воли или Гламура (в зависимости от того, что выше) с целью поддержания или восстановления доминирования последней. После этого Мэри может распределить оставшиеся Ариа в таком порядке, в каком пожелает. Она решает, что совесть и сострадательность Даврека (представленные его Аполлиаэ) скрываются непосредственно под его маской, и потому помещает Аполлиаэ в положение вторичной Ариа. И, наконец, она решает, что он очень редко демонстрирует образ мышления, присущий "нормальным" людям, результатом чего становится третичное положение Араминаэ.

После этого, Мэри использует некоторое количество свободных пунктов для того, чтобы обеспечить Давреку Гламур 6 и Волю 4 в его первичной Ариа. Соответственно, все остальные Ариа Даврека так же выигрывают от этого повышения, результатом чего становится то, что в состоянии Араминаэ его Гламур равняется 4, а Воля - 6, а в Аполлиаэ обе этих Черты Характера насчитывают пять точек.

В ходе игры Даврек посещает Мир Осени и сталкивается с внезапным осознанием того, что он, в некотором отношении, не является реальным существом, а представляет всего лишь порождение грез. В результате вынужденной необходимости изменить фундаментальное отношение к реальности, его Аполлиаэ пытается захватить контроль над его душой. В результате этого, происходит противоположный бросок самой высокой Черты Характера его Диониаэ (Гламур 6) с дополнительным "иллюзорным кубиком", появление которого связано с тем, что речь идет о противостоянии его первичной Ариа с доминирующей Чертой Характера его Аполлиаэ (Гламур или Воля, так как обе они равняются 5). Таким образом, Диониаэ получает семь кубиков, тогда как Аполлиаэ отводится только пять. Тем не менее, несмотря на некоторое преимущество, Мэри выбрасывает всего лишь два успеха на броске Диониаэ, тогда как в случае с Аполлиаэ набирается сразу три успеха; вследствие этого Аполлиаэ становится первичной Ариа, тогда как Диониаэ уходит на место третичной (но при этом сохраняет модификатор в виде +1 кубика на все последующей броски). В свою очередь, Араминаэ занимает вторичную позицию.

Наследия

Обитатели принадлежат к тем же самым Наследиям, что и Китэйны. Эти Наследия описаны на страницах 129-135 Подменышей: Грезы и страницах 52-57 Руководства Игрока по Подменьям. Тем не менее, в силу свободы от ограничений Дворов, представители Темного Рода могут практически без каких-либо ограничений соотносить любую Ариа с любым Наследием. При этом Ариа определяют, то, как именно игрок должен интерпретировать Наследия персонажа.

К примеру, персонаж может отнести Неблагое Наследие Искуситель к Диониаэ и Благое Наследие Паладин к Аполлиаэ - или же наоборот. В первом случае, примитивные желания Диониаэ сделают личность Искусителя еще более извращенной, тогда как высшие аспекты Аполлиаэ только придадут благородства архетипу Паладина. В противоположном случае, Диониаэ превратит соревновательные и авантюрные аспекты Наследия Паладин в неконтролируемую страсть персонажа, напоминающую своеобразную адреналиновую зависимость, тогда как Искуситель станет своеобразным "священным соблазнителем", который считает развращение воистину святым занятием (и, следовательно, абсолютно оправданным). Схожим образом, Араминаэ будет рассматривать оба Наследия с рациональной точки зрения, стремясь объяснить и реализовать основные принципы соответствующей персоналии логичным и рациональным образом. Персонаж, конечно же, может выбрать одно и то же Наследие для двух или даже трех Ариа, хотя при этом оно будет интерпретироваться по-своему в каждом отдельном случае. Может оказаться, что некоторые сочетания Наследия/Ариа отыгрывать гораздо сложнее, чем другие; в конечном счете, именно Рассказчик определяет, какие комбинации подходят для его хроники.

Вера и Власть

Хотя в действительности они являются порождениями человеческих грез, представители Темного Рода являются не менее страстными в своих убеждениях. Идеи, которых придерживаются Обитатели, очень сильно напоминают человеческие измышления, отражая аспекты человеческой природы, которые обычно подавлялись смертными Мечтателями. Изначально различные Адхене были разбросаны по Грезе, существуя в самих разнообразных условиях. Они уже давно обнаружили, что Греза достаточно велика, чтобы содержать все возможные разновидности веры и неверия. Что же касается власти, то хотя некоторые представители Темного Рода предпочитают обычаи и законы лидерства, подобные феодальным устоям Ши, другие общества Обитателей живут в

соответствии с необычными разновидностями теократии, демократии или коммунизма. Тем не менее, некоторые из них продолжают придерживаться племенной структуры или же отдаются анархии, лишенной какого-либо системы правления. Если рассматривать их с точки зрения высших метафизических систем убеждений или "религий", то среди Обитателей можно встретить анимистичных язычников, монотеистов или последователей обширных пантеонов великих порождений Грезы (включающих некоторых монструозных химер, Фоморов и, в меньшей степени, Туата де Данаан). Тем не менее, тот пыл, с которым некоторые Обитатели теперь служат пробудившимся Темным Древним, многократно превосходит рвение самых страстных человеческих фанатиков.

Ачери (AW-chair-ee)

В индийских мифах говорится, что некогда ачери жили на горных вершинах и приносили болезни людям, если тем не удавалось умиротворить их должным образом. В других регионах они были известны под иными именами. Тем не менее, независимо от того, были ли они аэриками Древней Греции, Ма-мо Тибета, ламасту древних вавилонских сказаний или макачерами бразильской Амазонии, ачери вызывали страх и гневное осуждение смертных, которые считали их отвратительными предвестниками болезней и разложения - причем как телесного, так и духовного. "Скоропалительные выводы", - отвечают ачери. Хотя они не отрицают специфику роли, которую играют в жизни этого мира, ачери всячески подчеркивают ее важность для упорядоченного хода вещей. Болезнь является всего лишь частью естественного равновесия, способом очищения леса от "сушняка" и ачери смиренно служат своему предназначению. Искоренение слабых обеспечивает процветание сильных. Схожим образом, когда кто-то указывает на их пристрастие к этическому развращению, ачери спрашивают, как без наличия искушений можно испытать чью-то веру или чистоту? Впрочем, независимо от возможных оправданий, большинство ачери попросту презирает любую жизнь, помимо своей собственной - хотя, как и в случае с любыми правилами, из этого находят свои исключения. Их сородичи, впрочем, считают ачери, которые отказываются углублять боль мира, предателями общего дела, хотя подобные отступники, скорее, подвергаются словесному поношению, нежели физическому наказанию. В конце концов, столь "ужасающе" человеколюбивые чувства являются всего лишь еще одной разновидностью разложения.

Как в мире яви, так и в Грезе, ачери по праву могут поспорить с красными шапками за звание самых ненавидимых фей. Издавна будучи достаточно неусидчивыми, ачери следовали за перемещениями смертных на протяжении долгих тысячелетий. Искушенные в делах людей и человеческих слабостях больше, чем многие из Обитателей, ачери впервые отбросили свою мрачную тень на человеческий мир в те времена, когда болезни принято было связывать не с бактериями или вирусами, а проклятиями и злыми духами. Времена изменялись и ачери изменялись вместе с ними. Даже во время Миррима, ачери внимательно следили за человечеством, при любой возможности оказывая свое разлагающее воздействие на человеческий прогресс. На самом деле, среди Ускользящих ачери не намного меньше, чем аонид, хотя последние пользуются гораздо большей симпатией Китэйннов. Те феи, которые посвящают себя сохранению жизни, обычно считают ачери отвратительными чудовищами. Подменыши пытались, хотя и безуспешно, истребить ачери,

которые остались в живых после Тессараконты. После завершения их изгнания, связанного с Мирримом, некоторые ачери продолжают служить тому, что они считают своей космической ролью, хотя многие из них отбросили подобные убеждения и открыто начали следовать своим низменным желаниям. Очень немногие из этих Обитателей все же посвящают себя уничтожению уродливых, злых и неисправимых смертных, невзирая на достаточно едкие и жестокие насмешки своих братьев. Будучи воплощениями разложения, сами они исключительно подвержены различным искушениям.

Образ жизни: Будучи воплощениями крайностей, ачери могут быть как нищими, выступающими живыми воплощениями аскетичного отрицания земных благ, так и гедонистами, которые погрязают в примитивных наслаждениях. Первая категория считает представителей второй дилетантами, которые не могут в полной мере посвятить себя своей священной задаче, состоящей в полном уничтожении всего живого на планете. Вторые же, в свою очередь, считают первых бесконечно депрессивными и неудовлетворенными существами. Чаще всего ачери являются одиночками, которые очень редко поддерживают что-то помимо поверхностных отношений с кем-либо, включая даже своих собственных сородичей. Семейная жизнь ачери настолько близка к аду на земле, насколько это вообще возможно; большинство ачери в равной степени являются и насильниками, и жертвами. Тем не менее, ачери могут искать чужого общества для того, чтобы удовлетворить свою жажду чувственного опыта. Для того чтобы сделать свое общество более приемлемым для окружающих, многие ачери утверждают, что они являются редчайшим исключением из правила, которое гласит, что все ачери являются отвратительными и злобными существами. Будучи более знакомыми с миром смертных, чем большинство Адхене, Ускользящие ачери стремятся овладеть профессиями, где они могут в полной мере реализовать свое разлагающее воздействие или обзавестись богатством, необходимым для улучшения их жизненных условий. Врачи, которые не лечат, психиатры, сводящие людей с ума, и окружные прокуроры, которые скорее попустительствуют преступникам, нежели карают их - все это является лишь кратким перечнем профессий, которые особенно импонируют ачери.

Ариа

На первый взгляд, ачери ничем не отличаются от обычных людей, напоминая типичных представителей той культурной группы, которая породила их. Они могут быть как привлекательными, так и отталкивающими. Чаще всего их одежда принадлежит к противоположным полюсам классового

спектра, результатом чего становится то, что их Вуали оказываются или очень богатыми, или очень бедными. В любой Ариа ачери обладают неестественно холодной и темной тенью. Это, пускай даже в меньшей степени, относится и к миру яви.

Диониаэ: Ачери, пребывающие в этом обличье, являются переносчиками духовного разложения. Непосредственные физические признаки этого достаточно незначительны, и ощущаются в основном на подсознательном уровне. Большинство людей не связывает эти странные ощущения с ачери, отмечая лишь, что их базовые инстинкты заметно усиливаются в присутствии представителей этого Адхене.

Араминаэ: В этой форме физическое разложение ачери выплескивается на поверхность. Обитатели, пребывающие в этой Ариа, обладают крайне нездоровым видом; их кожа может становиться очень бледной и липкой или же краснеть, покрываясь волдырями и язвами. Хотя это не оказывает какого-либо негативного воздействия на способности ачери, их Внешность опускается на один пункт.

Аполлиаэ: В этой Ариа тень ачери полностью скрывает его истинное обличье, в результате чего он напоминает черный силуэт с красными или бледными, белыми глазами. Будучи живыми воплощениями болезней и разложения, ачери в этой Ариа на время забывают о своих собственных низменных удовольствиях, полностью посвящая себя своему исконному занятию (определяемому доминирующим Наследием Обитателя).

Предрасположенность: Люди или Феи.

Права Рождения

Порождение Нервоз: Ачери являются повелителями, а, если верить некоторым, то и прародителями химер, известных как чумные нервозы. Используя пункт Гламура, ачери может отделить от себя принадлежащую ему тень, отправив ее для того, чтобы заразить кого-то исключительно сильной химерической болезнью. Ачери делает бросок своего текущего Гламура (сложность 6). Тень остается независимым существом на протяжении одного оборота за каждый успех. При этом она обладает скоростью и боевыми навыками самого ачери. Каждый, к кому ей удастся прикоснуться в течение этого времени, становится жертвой химерической болезни (непосредственный ее характер определяется Рассказчиком, который может обратиться к странице 277 книги Подменыши: Греза). Ачери может заразить отдельно взятую персону всего лишь один раз в день. Помимо этого, обратившись к Вирду, ачери может переносить особенно смертоносные химерические заболевания в мир яви, что является исключительно пугающим в силу того, что лекарства от некоторых химерических болезней неизвестны в Королевствах Осени. Последним преимуществом

этой способности является то, что ачери обладают достаточно широким иммунитетом, как к яду, так и болезням.

Соблазн: "Я могу воспротивиться всему, за исключением искушения". Ачери воплощают в себе как духовное, так и физическое разложение. Независимо от того, стремятся ли они сокрушить или испытать смертного, все их поступки направлены на отвращение человека от дорогих его сердцу идеалов. Результатом этого является то, что всякий раз, когда ачери использует свою хитрость для того, чтобы сбить кого-то с пути истинного, он получает +1 Харизме и Манипулированию (+2 в случае с Ариа Диониаэ), даже если временное значение этих Атрибутов оказывается выше пяти. Это повышение является иллюзорным и не отмечается на листе персонажа, так как оно используется исключительно для развращения. "Истинно добродетельные" жертвы могут достаточно отрицательно отреагировать на действия ачери, как только они осознают его истинную природу (отрицательный модификатор -1 или более ко всем Социальным Атрибутам ачери в отношении этого человека). Подобные люди обычно оказываются особенно соблазнительными и манящими объектами разложения для ачери.

Слабости

Перековывание: Величайшими жертвами разлагающего воздействия ачери являются сами ачери. Многие из них культивируют свои грехи, подобно лучшим винам, и сталкиваются с тем, что им достаточно сложно реализовать какие-либо далеко идущие планы в том случае, если они не связаны с удовлетворением их базовых инстинктов. Каждый ачери обладает какой-либо дурной склонностью (к примеру, связанной с сексом, едой или наркотиками). Всякий раз, когда он напрямую сталкивается с объектом своих желаний, ачери должен сделать бросок Воли (сложность 7) или же отдаться этой пагубной страсти до тех пор, пока она не будет полностью удовлетворена. Когда ачери находится в Ариа Аполлиаэ, сложность этого броска уменьшается на два пункта (если не более). Стоит отметить, что вызванная его слабостью перед лицом искушений ненависть, которую ачери испытывает к самому себе в этой Ариа, так же может привести к не самым лучшим последствиям. Некоторые ачери наслаждаются этими пороками, другие, более аскетичные, отдаются им с немалой неохотой, а затем наказывают себя за свои слабости в ходе оргий самобичевания или самоистязания. Даже те ачери, которые наслаждаются своей развращенностью, часто питают немалое презрение к самим себе, пускай даже подсознательное.

Алый Запрет: В силу священного статуса этого цвета, ачери никогда не используют свои Права Рождения против тех,

кто облачен в красное или же обладает каким-либо большим красным предметом (незначительное количество красного, смешанного с другими цветами, не отпугивает их). Именно из-за этого запрета и их исконной чистоты, рыцари Красной Ветви являются объектом особой ненависти со стороны ачери. При этом, конечно же, ачери могут использовать другие Искусства или физические средства против носителей этого цвета, но они не могут предпринимать попытки физически лишить их запретного предмета одежды или вещи. Эта Слабость перестает действовать сразу же после того, как существо избавляется от защитной одежды. Все попытки обзавестись чем-то красным после того, как ачери нанес удар, не приносят никакого результата. Ачери стараются держать эту Слабость в тайне, и потому она известна очень немногим.

Цитата: *"Отступи, прокаженный?" Ах, как же я разочарован. Я всего лишь стремился к свободному обмену идеями и считал, что ты слишком умен для того, чтобы верить всем этим предрассудкам.*

Стереотипы

Аониды – Будучи столь очаровательными гедонистами, эти существа искушают людей ради своего собственного удовольствия, значительно облегчая нашу работу.

Фир-болги – Наши бывшие лидеры, которые командовали нами во времена Тессараконты. Если они решатся возглавить нас вновь, то, возможно, мы последуем за ними, хотя прошлое доказало, что они обладают не большим иммунитетом к нашим аргументам, нежели все остальные феи.

Фуаты – Эти существа действительно неуместны.

Кереметы – Остерегайтесь. Эти живые трупы практически невосприимчивы к нашим соблазнам. Они вызывают не меньше смертей, чем мы, но не получают никакого удовольствия от своей работы. Это крайне прискорбно.

Мойры – Высокомерные ханжи. Они служат Судьбе так, как сами пожелают, и скорее распрощаются с нами, нежели послужат ей так, как нужно нам.

Нарака – "Тигр, о тигр, светло горящий, в атоме сожженной чаще". Ха! Мы помним их еще по старым временам, даже, невзирая на то, что сами они забыли себя. Теперь это воплощения слепого разрушения, которые отчаянно стремятся восстановить свое прошлое. Может быть, мы поможем им в этом, а, может быть, нет...

Подменыши – Плоть, в которую они облачились, может защитить их от Банальности, но не от нас. Они ненамного более искушены в истинных законах этого мира, по сравнению с людьми.

Люди – Они породили нас своими грезами; мы сокрушим их нашими. Ничего личного – так просто должно быть.

Аонида (AO-nids)

Происхождение аонид или Муз во многом напоминает происхождение сатиров - во всяком случае, в плане истоков. Аониды выводят свой род с самой Горы Олимп, утверждая, при этом, что они являются потомками Зевса, правителя Богов, и титанши Мнемозины (или Памяти). Аониды представляют собой исключительно соблазнительных существ, испытывающих страстное влечение к смертным. К сожалению, они так же выступают живым доказательством известного принципа, который гласит, что от любви до ненависти - всего один шаг. Древние греки говорили, что все кошмары Гадеса меркнут перед яростью отвергнутой аониды. И, действительно, когда дело доходит до любовной игры, эти Обитатели могут быть очень жестокими. Человеческая фантазия привлекает их подобно тому, как пламя влечет к себе мотыльков. Хотя всем порождениям Грезы требуется Гламур, позволяющий им существовать, создается впечатление, будто бы аониды питают особое пристрастие к наслаждениям, сопровождающим Просветления, которые они вызывают. Музы принимают самое деятельное участие в творческой деятельности тех, кто их окружает, страстно желая прикоснуться к новым произведениям искусства или же услышать новые песни. Когда Мечтатели, находящиеся рядом с ними, не сосредоточены на творчестве, аониды ведут с ними беседы, посвященные искусству. Отчасти они напоминают живые резонаторы, критикуя и оценивая идеи и задумки окружающих. Аониды проводят много времени, посвящая себя Созидательности в отношении тех, кто желает творить, и Опустошая несчастных, которым не хватает упорства для того, чтобы подчинить себе свое воображение. Они так же сами являются великими творцами. Большая их часть обладает как минимум несколькими точками в Актерстве (Performance), выбирая при этом определенную специализацию в отдельно взятой разновидности искусства. Эта форма искусства становится для них чем-то наподобие личного тотема, связывающим чувство их собственной идентичности с актом творения. Адхене считают Муз, которые лишены своего собственного артистического таланта и, в силу этого, посвящают себя исключительно вдохновению смертных, обычными позерами. Тем не менее, они все равно играют немаловажную роль покровителей и хранителей Гламура.

Аониды очень сильно привязываются к вдохновляемым ими Мечтателям в эмоциональном плане. Иногда они относятся к ним, как к домашним зверушкам, демонстрируя свою симпатию, но, в то же время, считая себя высшими существами. Музы часто считают, что их Мечтатели были бы без них бездарными невеждами, и, иногда, переоценивают свою

собственную роль в творческом процессе. Мечтатели, которые оказываются под влиянием Муз, чаще всего твердо убеждаются в том, что без них они не смогли бы ничего создать. Когда аонида и ее Мечтатель расстаются, последний оказывается в творческом вакууме, где остается до тех пор, пока ему не удастся излечить свои сердечные раны.

Образ Жизни: Аонида разбираются в человеческой культуре лучше всех остальных Обитателей. Они часто посещали мир смертных еще до Миррима, благословляя смертных Мечтателей своим присутствием, и вдохновляя их на создание величественных шедевров. Многие аониды помнят сатиров еще по тем древним временам, когда их жизнь сводилась к пению, танцам и занятиям любовью на берегах Средиземного моря. И по сей день, они не могут отказаться от погружения в сердца и разум Мечтателей. Они Созидают и Опустошают с гораздо большим благоговением и восторгом, чем Китэны. Муза является никем, если она не вдохновляет других. Аониды часто испытывают сильные эмоции по отношению к своим Мечтателям. Подобные взаимоотношения могут стать катализатором для смены их Ариа. Аониды могут принадлежать к любому полу. Большая их часть предпочитает быть бисексуалами. Когда аонида оказывается влюблена или, каким-либо иным образом, привязывается к какой-то персоне, она принимает человеческий облик для того, чтобы находиться рядом с объектом своей привязанности. Аониды обычно принимают тот облик, который объект их симпатии находит наиболее привлекательным. Если возлюбленный аониды уже влюблен, то Муза зачастую принимает обличье его партнера. Затем она входит в жизнь интересующей ее личности, дождавшись того момента, когда истинная любовь этого человека находится где-то далеко, и занимает ее место, что, зачастую, вызывает немалую путаницу.

Ариа

Хотя происхождение Муз уходит своими корнями в древнюю Грецию, они заимствовали свои обличья из эротических сновидений представителей всех земных культур. Их рост, комплекция, цвет глаз и волос очень сильно варьируются, начиная самыми светлыми и заканчивая самыми темными цветами, что, впрочем, касается и телесных форм, изменяющихся от самых миниатюрных до весьма объемных. Аониды всегда отличались немалой привлекательностью, и хотя не все они, в действительности, являются такими же красивыми, какими кажутся, они достаточно часто искушены в искусстве иллюзии. Тоги и греческие хитоны считаются наиболее распространенными Вуалями Муз. Внешность аонид не слишком-то зависит от их Ариа, хотя, зачастую, смена последних вызывает некоторые незначительные изменения в

одежде, прическе или макияже. Аониды обычно обладают очень хорошим вкусом, в плане одежды, хотя стоит отметить, что, вне зависимости от того, что на них одето, они выглядят необычайно волнующими и будоражат воображение представителей противоположного пола. Они отличаются изящной грациозностью и вкусом, который ориентируется на природную красоту, а не на внешний и показной блеск. Немногие порождения Грезы напоминают людей в такой же степени, как аониды; даже в облике фей большая их часть с легкостью могла бы сойти за обычных смертных.

Диониаэ: Эти музы считаются непревзойденными в поиске наслаждений. В этой Ариа, аониды могут быть беззаботными и чувственными, ставя удовольствие превыше всего остального, или же безутешно печальными, подобно самым трагичным из поэтов. Аониды, относящиеся к первой категории, бесстыдно отдаются гедонизму. В свою очередь, скорбящие Музы могут считать окружающий их мир жестоким и трагическим местом. Так же известная как Ариа Мнеме, что связано с болезненными воспоминаниями, которые иногда сопровождают ее, Диониаэ подталкивает аонид к чувственным крайностям. Аониды часто принимают это обличье, когда их отвергает возлюбленный или же они просто оказываются "выбиты из колеи".

Араминаэ: Бытие Музой не всегда связано с высоким искусством или занятием любовью. В этом, наиболее обыденном состоянии, аониды лучше всего справляются с ежедневными и банальными сложностями, подобными необходимости арендовать место для галереи, общению с агентами или ведению бухгалтерского учета. Учитывая то, что жизнь большинства Муз представляет собой истинный водоворот страстей, некоторые из них чуть ли не наслаждаются этой возможностью пожить "спокойно" - пускай даже временно. Аониды часто обращаются к Араминаэ, сталкиваясь с угрозами или нанесенным им вредом, так как эта Ариа отчасти напоминает барьер, защищающий Муз от их собственных слабостей.

Аполлиаэ: В этом облике, Музы отдаются служению любви и искусству, пытаясь поднять их на самый высокий и абстрактный из возможных уровней. Это уровень является воплощением истинной любви, а не звериной похоти, и Муза посвящает все свои творческие энергии бескорыстному познанию великого искусства, созданного столь светлыми страстями.

Предрасположенность: Люди или Места.

Права Рождения

Изящество Каллиопы: Все аониды обладают талантом к незаметному манипулированию. Даже когда Музы не

собираются прибегать к этому дару, они все равно остаются исключительно очаровательными, без труда завоевывая сердца тех, кто их окружает. Изящество Каллиопы связано не с внешней красотой, а, скорее, разумным использованием комбинации вдохновения и внушения с целью манипулирования действиями и мыслями других людей. Все аониды получают +2 к значению Манипулирования или Харизмы (на выбор игрока), даже если значение одной из этих Черт, в конечном счете, превышает максимум в пять пунктов. Аониды не могут провалить броски, связанные с Убеждением или Актерством. Кроме того, в отличие от большинства других Обитателей, Музы не находятся под воздействием Серебряного Запрета.

Опустошение Адониса: Это Право Рождения предоставляет аонидам значительное преимущество в получении Гламура. Вдобавок к стандартным методам, аониды могут похищать Гламур, успешно соблазняя свои жертвы. Для применения этой способности требуется наличие некой разновидности эмоциональной связи между Музой и жертвой, которая может принимать как форму страстного поцелуя, так и любовной игры. Аониды не применяют это Право Рождения автоматически по отношению ко всем, с кем они поддерживают близкие отношения; использование Опустошения Адониса происходит лишь с ведома и желания самой Музы. Большинство Муз применяет его достаточно редко, стремясь получить еще "чутьочку Гламура" лишь тогда, когда это особенно необходимо. Тем не менее, с помощью этого Права Рождения, аониды могут превратить похоть и страсть в достаточно могущественное оружие. Аониды часто используют Изящество Каллиопы для того, чтобы заманить своих врагов в ловушку, делающую их Банальными и бесполезными после соприкосновения с Опустошением Адониса. Как только Музе удастся соблазнить свою жертву, игрок производит противоположный бросок Манипулирования + Хитрости против Воли жертвы. Аонида похищает один пункт временного Гламура за каждый полученный успех, хотя при этом временное значение этой Черты не может превышать постоянное значение ее Гламура.

Слабость

Глупость Арахны: Аониды не могут смириться с тем, что кто-то обладает большим артистическим талантом, нежели они. Музы настойчиво считают себя самыми творческими существами, причем как в Море Осени, так и в Грезе. Если аонида узнает о том, что кто-то оказался лучше нее в избранной ею творческой области, Муза бросает вызов "выскачке", предлагая соревнование, которое должно определить то, кто же, на самом деле, лучший. Победителя определяют зрители, независимо от того, происходит ли оно в

художественной галерее или на сцене. Если аонида проигрывает соревнование, то ее сопернику придется в полной мере испытать ее гнев. Муза пойдет на все, чтобы сделать жизнь победителя как можно более неприятной (причем, зачастую, это касается и лживых судей), пускай даже ценой игнорирования новых талантов. Учитывая то, что в Грезе эта Слабость усиливается, Аониды не могут брать Недостаток Самоуверенность.

Цитата: *Мы поддерживаем то лучшее, что может предложить человечество: любовь и творчество. Как кто-то может быть лучше нас?*

Стереотипы

Ачери – Неприятные существа. Лучше держаться от них подальше: в противном случае, вы рискуете подхватить что-то дурное.

Фир-болги – Отвратительные дикари. Пускай они побольше сидят в своих лесах, чтобы не пугать наших Мечтателей.

Фуаты – Магия и мудрость этих Адхене в равной степени сильны; постарайтесь очаровать их, чтобы у вас так же появилась возможность использовать их способности.

Кереметы – Они такие циники. Мы стараемся не допускать их к нашим Мечтателям.

Мойры – Мы помним их еще с древних времен, и наше соперничество продолжается и по сей день. Они считают себя защитниками человечества, и могут оказаться очень территориальными, когда мы вдохновляем кого-то, кого они уготовили для себя. Остерегайтесь их; они не слишком-то любят нас.

Нарака – Устрашающие в сражении, эти Обитатели могут быть очень полезны. Вам следует относиться к ним с особым уважением, так как они владеют боевыми умениями, которые недоступны нам. Вы никогда не знаете, когда вам может понадобиться помощь сильной руки. Куда бы вы не отправлялись, старайтесь не становиться у них на пути, так как, в противном случае, ваша жизнь может стать гораздо короче, чем хотелось бы.

Подменыши – Некоторые Китэйны могут быть полезны, тогда как другие представляют собой обычных невежд. Ключом к власти в обществе грез могут стать Ши: нам будет особенно легко соблазнить представителей Дома Фиона. Мы помним сатиров, наших олимпийских товарищей древности. Они все еще относятся к нам несколько подозрительно, хотя то, что было, давно уже поросло быльем. Теперь их считают бездумными распутниками, а не возвышенными любовниками. Китэйны, которые представляют опасность - подобные красным

шапкам и всем их родичам - должны быть лишены своей созидательной силы.

Люди – Мы были бы без них ничем. Любите их; способствуйте их Созидательности; наслаждайтесь творениями их фантазиями, но не бойтесь их. В конце концов, это всего лишь смертные.

Фир-болг (FEAR-bolg)

Рожденные в тигле Мифической Эры, Фир-болги были выкованы молотом Фоморов на наковальне Туата де Данаан. Закаленные в темных королевствах, они стали клинком, который вновь готов пронзить плоть Мира Яви. Древние правители Ирландии и давно забытых морских земель, Фир-болги утратили свое право на власть много сотен лет назад. Тем не менее, теперь настал час нового поворота колеса судьбы, и Фир-болги стремятся занять место нынешних владык. Большинство фей, даже, невзирая на свое недоверие к этим мрачным Адхене, часто видит в них мрачное отражение самих себя и своих предков. Переживающие не лучшие времена, Фир-болги являются духами дикой природы, искушенными в вопросах природы и звериных повадок, но, в большинстве своем, не разбирающимися в цивилизованной жизни. В силу явного отсутствия симпатий к Туата де Данаан или их "детям" (Ши и другим подменышам), некоторые из Фир-болгов теперь служат их давним противникам, Фоморам, стремясь возродить свою древнюю славу. Другие, впрочем, следует своему жестокому кодексу чести, не доверяя Темным Древним.

Фир-болги, преодолевшие все уготованные им испытания, стали идеальной расой хищников, созданных для выживания. Проникая через Туманы в чуждый им мир, они встречают предназначенную им судьбу с завидным смирением и хладнокровием. Как Греза, так и Королевства Плоты балансируют сейчас на краю Вечной Ночи; сами же Фир-болги считают себя повитухами нового мира, которому вот-вот уготовано появиться на свет. Цикл завершился; равнодушие и страх вновь правят мирозданием, а это означает, что пришло время возвращения королей-зверей, которым суждено вернуть свою древнюю славу. Дикие и нецивилизованные Фир-болги являются единственным связующим звеном между звероподобными Фоморами и утонченными Туата де Данаан, соединяя в себе черты обоих народов. Эти Обитатели обречены всегда оставаться пленниками своей дикой чуждости. Даже растения и звери Мира Яви реагируют на них странным и необычным образом; что же касается инструментов и игрушек смертных, то они с легкостью сметаются теми силами, которые подвластны воле этих Адхене.

Невзирая на те изменения, которые были вызваны длительным пребыванием в Темных Королевствах, Фир-болги помнят свои лучшие часы. Будучи первыми истинными правителями Ирландии, они питают немалую склонность к поэзии и языкам. Они еще помнят значение слов "любовь" и "верность", но, в большинстве случаев, их действие распространяется только на представителей их собственного рода. Фир-болги по своей природе являются одиночками и предпочитают нетронутые уголки Земли беспокойному и

назойливому круговороту городов. Тем не мене, эти неофиты Мира Плоты настойчиво ищут общества других Адхене, подменышей и даже Нуннехов. В конце концов, невзирая на свои уверенные речи и громогласные заявления, они слишком хорошо понимают, что другие Китэйны живут в мире, который наполовину состоит из плоти, а наполовину - из грез; это мир, который вряд ли когда-нибудь смогут понять дети народа Болга. Только самые упрямые из Фир-болгов отказываются признавать, что подменыши обладают знанием, которого столь отчаянно им не хватает. Фир-болги часто занимают тела людей, которые относительно недавно встречались со смертью. Именно благодаря этому мрачному событию, дух Фир-болга принимает форму и становится сильнее.

Образ жизни: Фир-болги приносят с собой хаос. Хотя они могут считать себя достаточно постоянными и стабильными существами, хаос действительно окружает их, воздействуя на те места, которые они посещают особенно часто. Тем не менее, когда происходит что-то невообразимое, именно Фир-болги выводят из возникшего урагана безумия тех, кому посчастливилось остаться в живых. Они так же питают особую привязанность к местам, где силы природы сокрушили хрупкие жилища и творения человека.

Ариа

Вне зависимости от пола, Фир-болги производят немалое впечатление на окружающих. Будучи высокими и внушительными, они возвышаются над другими Адхене, подобно могучим дубам, среди редкой поросли. Фир-болги так же обладают величественными рогами, которые служат поводом их немалой гордости. Когда они не обнажены (а, чаще всего, они расхаживают по своим диким пристанищам нагими), эти Адхене носят простую одежду из звериных шкур и не менее простые украшения.

Диониаэ: Фир-болги, пребывающие в этой Ариа, наиболее близки к своим предкам-Фоморам и их примитивным инстинктам. Их рога становятся необычайно большими и острыми, а сами Фир-болги открыто демонстрируют свою чуждую природу и потребность в жертвоприношениях. Законы, за исключением их собственных древних традиций, не существуют для них, если, конечно же, не находится кто-то, готовый подкрепить установленные нормы не только словом, но и делом. Горе тому, кто попытается встать между подобным Фир-болгом и тем, чего он желает!

Араминаэ: Пребывая в этой Ариа, Фир-болги достигают единства инстинктов и разума. Благодаря этому, они обретают достаточно терпения, предусмотрительности и настойчивости для того, чтобы добиваться своих целей. Именно в этой Ариа рога Фир-болгов достигают максимальных размеров, и они

очень внимательно следят за своими речами, стремясь, чтобы каждое их слово несло на себе печать силы, величия и великой мудрости.

Аполлиаэ: В этой Ариа Фир-болги пытаются скрыть некоторые из наиболее примитивных своих аспектов. Они обращают большее внимание на то, из чего состоят различные вещи, и каким законам подчиняются народы людей (и фей). При этом они не могут избавиться от воспоминаний о своих прошлых деяниях, которые преследуют их, занимая их мысли.

Предрасположенность: Природа или Феи.

Право Рождения

Дыхание Фирчлиса: Фир-болги являются одними из немногих Адхене, которые сумели постичь основные принципы, управляющие существованием изменчивого ландшафта Грезы. Каждый из этих Обитателей считает себя неким подобием островка стабильности, вокруг которого бушует море хаоса и непредсказуемости. Вокруг Фир-болгов часто "случается разное": в разгар зимы у них под ногами могут распусться цветы или же, наоборот, облететь в один миг с цветущей ветви. Дыхание Фирчлиса невозможно задержать, но Фир-болги могут попытаться управлять им. Для того чтобы воздействовать на Грезу, Фир-болг сжигает пункт Гламура и делает бросок текущего значения этой Черты (сложность 8). Наличие успехов указывает на то, что Фир-болгу удалось пробудить Фирчлис, который проходит через то место, где он сейчас находится. Последствия этого могут быть очень различными, начиная крайне незначительными (1 успех; уши пака становятся несколько длиннее, а листья окрестных деревьев меняют цвет) и, заканчивая довольно ощутимыми (3 успеха; окрестности оказываются заполнены роями химерических насекомых или стаями химерических грызунов), если не весьма радикальными (5 успехов; на окружающую местность опускаются Туманы). Данное Право Рождения продолжает действовать до тех пор, пока Фир-болг не покинет это место или же в течение одной минуты за каждый выброшенный успех. Сила и продолжительность воздействия Дыхания Фирчлиса не являются кумулятивными. Фир-болги напрямую не контролируют последствия применения этого Права Рождения; именно поэтому, конкретные последствия его использования определяются Рассказчиком. Тем не менее, игрок может высказывать предположения или пожелания, к которым может прислушаться Рассказчик.

Сжигая дополнительный пункт Гламура, Фир-болг может производить изменения в Мире Яви. Это происходит посредством противоположного броска Гламура против Банальности области, где используется Дыхание Фирчлиса. Количество выброшенных успехов определяет степень

воздействия на Мир Осени. Как и в случае с Грезой, его диапазон варьируется от чего-то неприятного (автомобили не желают заводиться) до пугающего (с абсолютно чистого неба начинают падать крупные градины) и попросту невообразимого (полностью отключается электрораспределительная сеть, в ясный и спокойный день начинается ужасная буря).

Слабости

Голод Эохайда: Каждый Фир-болг обладает достаточно необычной диетой, которая зачастую (хотя и не всегда) соответствует его связям с Фоморами. Обитатель должен поедать соответствующий чистый продукт раз в неделю, независимо от того, представлен ли он рыбой, мертвечиной, дубовыми корнями или дождевой водой. Хотя Фир-болгу не требуется питаться исключительно этой пищей, она, тем не менее, жизненно необходима для его существования. Лишенный доступа к ней, он теряет один пункт Выносливости в течение каждого дня после первой "голодной" недели. Помимо этого, он должен сделать бросок Воли (сложность 7) для того, чтобы удержаться от пожирания первого же образца необходимого продукта, который попадется ему на глаза. После того, как Выносливость Фир-болга опускается до одного пункта, он начинает терять один Уровень Здоровья в течение каждого дня. Параллельно с этим, он начинает делать все ради того, чтобы добыть необходимую ему пищу, включая попытки воровства у вышестоящих Адхене и заканчивая нападением на своих друзей. Вполне естественно, что после того, как здоровье Фир-болга достигает уровня Обездвижен, он умирает.

Жертвоприношение: Будучи древними правителями человечества, зверолюди некогда использовали могущественные заклинания с целью облегчения сбора необходимых им грез посредством жертвенных ритуалов. Спустя прошедшие тысячелетия, эта магия во многом утратила свою силу и теперь Фир-болгу приходится приносить жертвы просто для того, чтобы получить Гламур, который другие феи воспринимают как данность. Без этих исхищений, все броски для сбора Гламура, производимые Фир-болгом в Мире Осени, получают сложность +3. Данная Слабость подразумевает, что человеческий Мечтатель добровольно передает Фир-болгу нечто, представляющее для него огромную ценность. После этого Фир-болг, получающий это церемониальное приношение, должен сделать бросок Гламура (сложность 6). Каждый успех отменяет дополнительную сложность, вызываемую этой Слабостью, на одну неделю. Фир-болг может использовать любые методы для того, чтобы лестью, обманом или силой заставить человека совершить необходимое жертвоприношение, но при этом в любой отдельно взятый промежуток времени он может наслаждаться преимуществами

лишь одной жертвы. Последующие жертвоприношения заменяют предыдущую жертву, как в плане эффективности, так и в плане продолжительности.

Сама жертва должна представлять собой какую-то очень ценную вещь или же человеческое или звериное жертвоприношение. В первом случае, вещь должна быть торжественно вручена Фир-болгу, а затем уничтожена. Звери и люди, предназначенные для жертвоприношения, должны быть убиты или же посвящены служению Фир-болгу. При этом следует отметить, что они не должны представлять какую-либо важность для служителя Фир-болга.

Цитата: *Ты помнишь времена, когда с небес лился огненный дождь? Когда небо истекало кровью, а земля содрогалась? Подобные времена не подходят для вашего рода, маленький Китэйн. Покинь свой дворец и найди пристанище в тени моих рогов, где мои руки накормят тебя, а из моего рта ты услышишь истину, которая позволит тебе пережить Долгую Зиму.*

Стереотипы

Ачери – Души опустошения, живущие в холмах. Они могут помочь тебе освободить твои земли от нежелательных обитателей, но не позволяй их тени пасть на твой путь.

Аониды – Они обладают немалыми познаниями о Мире Яви. Тем не менее, тебе не следует соглашаться играть в их игры, если, конечно же, они не предлагают действительно достойную ставку.

Фуаты – Их лица достаточно милы, чего, к сожалению, нельзя сказать об их телах. Когда вернутся наши повелители, мы должны будем вырезать большую их часть, после чего отправим оставшихся заботиться о нашем скоте. Но до тех пор остерегайся их, ибо они воистину смертоносные воины.

Кереметы – Туманы окутали память этих существ, но этого нельзя сказать о наших воспоминаниях. Лакеи Ши и предатели, ударившие нас в спину во время Тессараконты, эти злобные феи чем-то напоминают дворняг, которые раз за разом возвращаются к своей собственной блевотине. Мы будем охотиться на них в Мире Яви так же, как мы делали это в темных королевствах.

Мойры – Их способность обращаться к Дан делает их опасными противниками. Судьба уже не раз становилась на пути нашего рода. Хватит! Если они действительно мудры, то они не попытаются помешать нам.

Нарака – Опасные и устрашающие воины, которые, наравне с Китэйнами, являются главным нашим препятствием на пути захвата Ближней Грезы и лежащих за ней Королевств

Плоти. В последнее время они очень сильно изменились и теперь нам еще сложнее понять логику их поступков.

Подменыши – Странные и коварные существа. В них все еще проступают отдельные черты и признаки Туата де Данаан. Они привязаны к Миру Осени и, в соответствии с роком владений плоти, им уготовано там умереть. Неблагие, по крайней мере, отчасти похожи на нас тем, что их глаза так же загораются нетерпением, когда они думают о грядущих переменах.

Люди – Судьба, которая даровала столь жалким существам власть над детьми Грезы, воистину жестока. Неспособные видеть мириады миров, лежащие вокруг них, они все еще сражаются за то малое, что у них остается. Среди них вы иногда можете найти союзников и необходимую нам силу.

Фуат

Фуаты являются порождениями грез, которые представляют собой самых различных природных духов, принимающих различные обличья в тех или иных уголках мира. В кельтской традиции к их числу относились каоинеги, уриски, глайстиги и глаштины. Фуаты так же являются деивами Литвы, берчтами или "разрывателями животов" (Германия, Австрия и Швейцария) и чертовками России. Каждый фуат обладает той или иной характерной чертой животного (обычно, расположенной в нижней части тела, хотя, иногда, это может быть и звериная голова), которая соответствует определенному зверю. В отличие от паков они не могут полностью превращаться в определенного зверя, но, подобно сатирам, их звериные черты достаточно ярко выражены. Будучи зачастую более близкими зверям в плане мышления, фуаты избегают больших городов или селений, предпочитая находиться в Лесу или звериных герцогствах Квокс и Мукс (хотя при этом они не во всем разделяют тот маниакальный настрой, которым отличаются коренные обитатели этих земель).

Будучи силами природы и хранителями диких мест, фуаты могут быть как добрыми и милосердными, так и кровожадными и жестокими. В силу своей крайней капризности фуаты действуют очень непредсказуемо вне зависимости от ситуации. Они не забывают нанесенные обиды, хотя их способность любить является практически столь же безграничной, как и способность ненавидеть. Вряд ли можно найти более искреннего друга или непримиримого врага. Сложно представить себе нечто более пугающее, нежели хищные глаза и сверкающие когти фуата в ночном лесу. В древних легендах повествуется о фуатах, пасущих страда для фермеров и присматривающих за больными детьми, но там так же упоминается то извращенное удовольствие, которое они получают от соблазнения, утопления и пожирания тех, кто подходит слишком близко к их прудам.

Звериные черты фуатов заставляют достаточно многих Китэйнов считать их дальними родичами сатиров. На самом деле, эти аналогии заканчиваются в области физических особенностей. Если сатиры представляют собой смешение природной дикости и человеческого воспитания, то фуаты практически полностью принадлежат природе. Будучи весьма порочными и крайне территориальными, женщины-фуаты являются особенно умелыми бойцами, хотя, в большинстве своем, используют свои способности для защиты своих собственных земель, а не присвоения чужих владений. Это так же касается (пускай и в меньшей степени) мужских особей этого племени. Если женщины-фуаты предпочитают находиться в обществе друг друга и обращают внимание на столь жизненно важные потребности племени, как охота и защита границ своих

владений, то мужчины более склонны к одинокой жизни, питая особый интерес к постижению величайших тайн природы. Это распространяется даже на Мир Яви, где женщины-фуаты привыкли создать группы взаимной поддержки для того, чтобы помогать друг другу выживать и исследовать Королевства Осени, тогда как мужчины предпочитают бороться за жизнь или погибать самостоятельно. Мужчины-фуаты могут быть такими же опасными или заботливыми, как и женщины, но при этом их личности отличаются большей степенью постоянства.

Образ жизни: Независимо от того, находятся ли они в Грезе или Мире Осени, фуаты предпочитают глухие и безлюдные места. Они считают города великим извращением, мертвыми дырами в полотне природы. Вода является главным компонентом жизни фуатов и многие из числа их ритуалов связаны с ней.

Ариа

Каждый фуат воплощает в себе смешение звериной и человеческой природы; их физические и ментальные характеристики очень сильно зависят от этого смешения. Вне зависимости от того, являются ли они козлоногими глайстигами, оленорогими Баобан Сит, рыбохвостыми кеасками, совоглазыми деивами или псоглавыми Пи Нереске, фуаты представляют собой человекозверей, изгнанных из человеческого мира Туата де Данаан. Тем не менее, какой бы радикальной не была их физическая дихотомия, она меркнет по сравнению с двойственностью их душ.

Диониаэ: Фуаты, находящиеся в этом обличье, воплощают себе самые примитивные инстинкты. В этой Ариа они открыто демонстрируют все свои звериные стороны, хотя некоторые фуаты все же могут попытаться скрыть их под одеждой. В эмоциональном плане они практически полностью являются зверями, и их инстинкты лишь отчасти подконтрольны их человеческому разуму. В этом обличье фуаты являются наиболее игривыми, порочными и свободными.

Араминаэ: В этой Ариа фуат принимает полностью человеческое обличье, хотя в нем все еще присутствует нечто отдаленно напоминающее о звере. То, как они ходят, едят и говорят, отображает их истинную природу. Тем не менее, они могут быть достаточно привлекательными для людей, что рождает весьма распространенные слухи о том, что именно в этом обличье они заманивают смертных навстречу их гибели. С исчезновением звериных черт связано ослабление звериной природы, и фуат оказывается в эмоциональном состоянии, которое в гораздо большей степени можно назвать "человеческим". К сожалению, немногим фуатам хватает опыта для того, чтобы в полной мере оценить эту составляющую своей психики. Эта Ариа часто является наименее их любимой.

Некоторые фуаты утверждают, что они чувствуют себя "скованными", пребывая в человеческом облике. Фуаты часто переносят ненависть к своей человеческой природе на обычных людей (и наполовину человеческих подменышей).

Аполлиаэ: Внешне ненамного отличная от Диониаэ (в этом обличье фуаты возвращают себе свои звериные черты), эта Ариа воплощает в себе крайние противоположности звериной и человеческой натур. Звериные страсти и человеческий интеллект ухитряются уживаться в этом обличье, проявляя себя в изысканных принципах управления, коварных и безжалостных военных стратегемах или самых страстных разновидностях высокого искусства.

Предрасположенность: Природа или Места.

Права Рождения

Язык Зверей: Животные, растения, даже камни - фуаты являются одним целым с духами природы и могут общаться со всеми ими. В мире Осени, тем не менее, эта способность заметно слабеет. Фуаты могут общаться только с животными, хотя эта способностью автоматически распространяется на обычных животных, избавляя фуата от необходимости обращаться к Вирду. Конечно же, целесообразность подобного общения напрямую зависит от интеллектуальных способностей животного. Некоторые из них могут не захотеть общаться с Обитателем, тогда как другие вряд ли сумеют поведать ему что-то полезное. Данная способность так же предоставляет фуатам +1 кубик ко всем броскам Харизмы, связанным с Неодушевленными стихий и другими магическими воплощениями природы.

Звериная Натура: Фуаты обладают способностями животного, с которым они наиболее тесно связаны. Эти способности являются крайне многочисленными и различными. Водяные фуаты очень хорошо умеют плавать и могут дышать под водой. Существуют легенды, повествующие о крылатых фуатах, которые живут в Глубокой Грезе, но никто из ныне живущих не видел их в других Королевствах Грезы. Фуаты так же быстры, как и сатиры, и в течение каждого оборота могут передвигаться на 25 футов + трехкратное значение их Ловкости, при условии, что они находятся в своей родной среде. Все фуаты так же отличаются присущим сатирам крепким телосложением. К Выносливости всех фуатов добавляется один пункт, даже если при этом значение данного Атрибута превышает 5 точек. Кроме того, все они являются хищниками, в результате чего фуаты отличаются весьма угрожающими звероподобными чертами (независимо от того, рога ли это, клыки, когти или копыта), способными наносить аггравированный урон, равный Силе + 1.

Слабости

Безумие Менады: Порожденные звериными инстинктами и человеческой склонностью к мщению, все фуаты являются крайне уязвимыми к приступам жестокого безумия. Чаще всего это происходит тогда, когда фуат схватывается с кем-то не на жизнь, а на смерть, хотя к этому могут привести и другие ситуации. Во время подобных эпизодов, фуаты могут испытывать страх, гнев или кровожадное веселье. Они входят в состояние транса, окрашенное багровым цветом безумия, и не могут перестать сражаться до тех пор, пока не победят или не расправятся со всеми своими противниками, или же не окажутся в состоянии Обездвижен. К сожалению, фуатам в этом состоянии очень сложно отличать друзей от врагов (для этого в течение каждой битвы им приходится делать бросок Восприятия + Эмпатии по восьмой сложности). Следует отметить, что во время этого безумия фуаты никогда не нападают на других представителей своего рода. Для того чтобы сопротивляться безумию, фуат может делать броски Воли в ходе каждого оборота, следующего за первым (сложность 8). Когда фуат набирает количество успехов, равное его постоянному Гламуру, он может прервать бой.

Цитата: *Ты считаешь себя идеальным хищником, который охотится на слабых детенышей своего собственного рода? Что ж, тогда иди сюда, я уверен, что столь великий охотник не испугается моих когтей.*

Стереотипы

Ачери – Будучи воплощениями разложения и болезней, они утверждают, что являются одной из естественных сил. Не обманитесь. Они наслаждаются своей работой и, в отличие от сил, которые, если верить их словам, они воплощают, вполне могут стать добычей для наших когтей.

Аониды – У этих порождений страсти достаточно положительных черт, которые мы ценим. Тем не менее, будьте осторожны, так как они непременно попытаются манипулировать вами в своих собственных целях.

Фир-болги – Жестокие и коварные звери. Они предали наше доверие в первые годы Миррима и до сих пор опустошают наши земли.

Кереметы – Эти отвратительные и неестественные тени являются трупами, скитающимися по Грезе. Гоните их прочь от наших лесов, ибо их присутствие является дурным знаком.

Мойры – Мойры заслуживают уважения, даже если их речи иногда оказываются до безумия непонятными.

Нарака – Они явно опасны, особенно в своем нынешнем состоянии. В данный момент нам известно о них очень немногие.

Подменыши – Подменыши являются потомками тех, кто сражался с нами во время Войны Деревьев, но это еще не делает их нашими врагами. Несмотря на старую вражду, они не настолько уж плохи. Если кто-то из них поверит вам, то вы можете отплатить ему тем же.

Люди – Любящие и ненавидящие; бессердечные, добрые и равнодушные. Возможно, ошеломляющее количество всевозможных фей, которые породили их противоречивые грезы, еще раз подтверждает это. И они еще называют нас капризными!

Керемет (Kare-e-met)

Навсегда застывшие в безвременье между жизнью и смертью, кереметы, в действительности, не являются феями, а представляют собой Зачарованных людей, оказавшихся в Грезе в момент их смерти. Чаще всего (хотя и не всегда) этими людьми оказываются Мечтатели или Кинэйны. Многие из них при жизни отличались как исключительным жестокосердечием, так и необычайным благочестием. Кереметы, которые некогда представляли собой людей с весьма характерными эмоциональными крайностями, теряют практически все эмоции в ходе обретения новой жизни. В различных уголках мира они известны под различными именами. В частности, следует отметить сри Тибета, жестоких малайзийских лангсуир и русских налетов. Кроме того, именно кереметы, в большинстве случаев, стоят за легендами о Дикой Охоте. Утратившие путь, уготованный им Дан и связанный с Небесами, Адом или Подземным Миром, эти мрачные тени скитаются по кошмарным дорогам между жизнью и смертью, следуя не менее мрачной и зловещей миссии. До сих пор никто не может сказать, благословение ли это или проклятье, и даже сами кереметы не могут однозначно оценить уготованную им судьбу.

Направляемые грызущим, безымянным голодом, эти духи отчаянно стремятся испытать хотя бы простейшие эмоции, которые и люди, и феи воспринимают как данность. Некоторые из этих существ вновь отдаются своим прошлым порокам, превращаясь в отвратительных и злобных призраков, которые испытывают ужасающую зависть по отношению к тем, кто может испытывать чувства, которых сами они лишены. Другие избирают путь искупления, надеясь расплатиться за свои прошлые грехи и вырваться из колеса времени. Прежде всего, кереметы стремятся найти хоть какой-то смысл в своем существовании, независимо от того, связано ли это с наказанием злодеев, исполнением обязанностей защитников или завершением каких-либо незавершенных дел. (Впрочем, последний подход достаточно быстро перестает себя окупать, так как керемет, в большинстве случаев, довольно быстро разбирается со всеми своими долгами, но при этом продолжает влачить не слишком-то приятное существование). Некоторые кереметы, в конечном счете, отказываются от поиска какого-либо смысла и просто отдаются тем призрачным наслаждениям, которые они все еще могут испытать в своем нынешнем состоянии. Эти наслаждения зачастую связаны с ужасающими страданиями других живых существ, так как лишь они способны доставить хоть какое-то удовлетворение кереметам. В свою очередь, другие представители этого рода, наконец-то, осознают всю ценность того, чем они когда-то

владели, и теперь стремятся всячески защитить как других фей, так и других людей.

Многие из этих мрачных и фаталистичных существ втайне желают умереть, но та странная воля, которая поддерживает их сумеречное существование, так же заставляет их выживать - причем независимо от той цены, которую им приходится заплатить за это. Именно потому, многие кереметы сознательно оказываются в опасных ситуациях, надеясь, раз и навсегда положить конец своему существованию, но когда дело доходит до развязки, они сражаются за свою жизнь, подобно бешеным зверям. Лишенные даже самых примитивных эмоций, кереметы пытаются компенсировать их отсутствие очень жестким и строгим кодексом чести, холодной логикой или отдельными желаниями. Чрезмерное, в некоторых случаях, чувство долга кереметов, существующее наравне с полным отсутствием эмоций, делает их очень полезными как для Фоморов, так и для Ши. Лишенные сострадания и жалости кереметы, собирающиеся под флагами Фоморов, становятся ужасающими и безжалостными убийцами. Что же касается Ши, то представители обоих Дворов создали элитный клятвенный круг кереметов, по девять от каждого Двора, которых именуют Носителями Душ. Представители этого круга занимаются доставкой человеческих душ в Аркадию, тогда как души Ши занимают тела этих смертных в Мире Осени. Никто из тех Ши, которые возвращаются на Землю, не помнит этого. Путешествующие через тайные тропы, соединяющие Грезу и Подземный Мир, представители этой небольшой организации, предположительно, являются единственными, кому известно истинное местонахождение Аркадии. Никогда не терпевшие неудачи ранее, эти равнодушные и бесстрастные Адхене были в немалой степени обеспокоены недавней утратой человеческой души, принадлежавшей телу, которое ныне занимает лорд Харрот Балор.

Образ Жизни: Доверие, надежда и дружба - все это те вещи, от которых кереметы, зачастую, слишком далеки. Будучи исключительно одинокими, они практически всегда погружены в циничные мысли. Учитывая практически полное отсутствие потребностей, причем как эмоциональных, так и физических, кереметы не часто испытывают желание задерживаться где-либо или стремиться установить те или иные отношения с окружающими.

Ариа

Немногие кереметы обращают внимание на веяния моды и часто используют Вуали (*смотрите Главу Седьмую Подменышей: Грезы Второй Редакции. Прим. Аваллаха*), которые напоминают обрывки тех одежд, которые они носили при жизни.

Диониаэ: Учитывая то, что кереметы очень редко испытывают какие-либо эмоции, данная Ариа становится для многих из них настоящим спасением, хотя некоторые из представителей этого рода при встрече с давно забытыми чувствами испытывают неподдельные муки. В этом состоянии, кереметы выглядят точно так же, как они выглядели при жизни, и испытывают непреодолимое желание вновь стать прежними людьми, способными чувствовать и сопереживать. Сопровождающая кереметов меланхолия несколько слабеет в этой Ариа (в результате чего сложность соответствующих бросков уменьшается на один пункт)

Араминаэ: В этой Ариа, кожа кереметов кажется очень бледной или пепельно-серой. Находящийся в этом состоянии керемет теоретически может даже сойти за человека - но, при этом, будет вселять странное беспокойство в сердца тех, кто смотрит на него. Его глаза очень глубоко западают в глазницы и, время от времени, вспыхивают неестественным желтым, синим или зеленым светом. Тела кереметов, пребывающих в Араминаэ, кажутся очень худыми или же, наоборот, обрюзгшими и раздутыми. Тем не менее, при всем при этом, они гораздо лучше способны справляться с наиболее "обыденными" делами, так как их не отвлекает отчаянная жажда сопереживания, свойственная Диониаэ, и беспощадное следование долгу Аполлиаэ.

Аполлиаэ: Кереметы, пребывающие в данной Ариа, являются ужасающими сборщиками душ, которые не получают удовольствия от своей работы, но выполняют ее с пугающей эффективностью и точностью. Теперь их неживая природа становится абсолютно очевидной, и они становятся практически неотличимы от обычных оживших трупов, распространяющих во все стороны запах разложения и смерти. По вполне очевидным причинам, их Меланхолия в этом состоянии становится гораздо сильнее (отрицательные модификаторы увеличиваются на один пункт) и они полностью сосредотачиваются на выполнении данных ими клятв. Их глаза становятся черными и блестящими, напоминая кусочки оникса, плавающие в нефтяном озере. Большинство считает, что это становится следствием того, что эти Адхене слишком долго были вынуждены смотреть в бездну.

Предрасположенность: Люди или Предметы.

Права Рождения

Теневой Путь: Будучи духами мертвых, кереметы способны путешествовать по Черным Путям Балора, что иногда приводит их в Подземный Мир. Кереметы могут видеть мертвых и общаться с ними, но, при этом, у них нет власти над их деяниями и мыслями. В отличие от большинства других

Обитателей, кереметы свободны от Серебряного Запрета и способны перемещаться по Серебряному Пути.

Сила Воли: Будучи мертвыми духами Грезы, кереметы существуют только благодаря Гламуру и своей негибимой воле. Им не нужно есть и дышать, и они обладают иммунитетом ко всем химерическим болезням, за исключением некоторых наиболее редких заболеваний. Они так же практически не способны испытывать боль или наслаждение. До тех пор, пока у кереметов есть как минимум три пункта Воли, они получают эквивалент Достоинства Железная Воля и могут безмолвно переносить любые физические муки, за исключением самых ужасающих и бесчеловечных пыток. Кроме того, в случае с сопротивлением отрицательным модификаторам Ранений, каждые два пункта текущей Воли керемета (округляющиеся вверх) отнимают один уровень отрицательных модификаторов Ранений от их общего числа. Таким образом, керемет, который теряет шесть Уровней Здоровья (при этом он переходит в состояние Искалеченный и от каждого действия персонажа отнимается 5 кубиков), но при этом обладает тремя или четырьмя пунктами Воли, получит общий отрицательный модификатор, который будет соответствовать уровню Раненный (от каждого действия персонажа отнимается всего 2 кубика).

Слабость

Пакт Дагды: В обмен на свое освобождение от Серебряного Запрета, кереметы проводят особенный ритуал, который заставляет их всегда держать свое слово, подтвержденное данным пактом. Эта клятва, во многом подобная Оковам Долга троллей, отменяет Право Рождения Сила Воли до тех пор, пока керемету не удастся искупить отринутый им обет (чаще всего, выполнив новую клятву или оказав помощь тому, кого он подвел или предал). В отличие от троллей, кереметов нельзя назвать более честными (или бесчестными), чем других представителей Адхене или Китэйнов. Они страдают от нарушения клятвы не больше, чем любые другие подменыши, если, конечно же, речь идет не о Пакте Дагды. Большинство кереметов всячески стремятся избегать принесения этой клятвы, но практически все Обитатели знакомы с их слабостью и потому стремятся в той или иной степени воспользоваться ею.

Меланхолия: Хотя обычно эта Слабость именуется именно так, подразумевая под собой крайнюю степень печали и скорби, отсутствие чувств у кереметов выходит далеко за пределы крайне негативного психологического состояния, приближаясь, скорее, к полному отсутствию эмоций. Интеллект и здравый смысл керемета не подвергаются какому-либо воздействию, но все эмоции, в лучшем случае, кажутся приглушенными и далекими, подобно звуку, с трудом

распространяющемуся в тумане. Самым сильным ощущением остается острое чувство утраты. В результате всего этого, кереметы получают +1 к сложности всех Социальных бросков. Кроме того, они сталкиваются с немалыми проблемами в случае с восприятием эмоционального состояния других людей (+2 к сложности всех бросков Эмпатии). Кереметы способны испытать сильные эмоции только во время прямого заимствования Гламура у смертного Мечтателя.

Цитата: *Это Зима нашего горя...*

Стереотипы

Ачери – В силу тех или иных причин они считают себя нашими "коллегами". На самом деле, они гораздо счастливее нас. Ачери выполняют уготованную им миссию, и их существование имеет хотя бы какое-то значение.

Аонида – Эти фривольные гедонисты являются одним из немногих, кто способен пробудить нечто в наших сердцах. Это заслуживает восхищения - но и страха (если, конечно же, мы еще способны испытывать и то, и то).

Фир-болги – Стремясь вернуть себе свое прежнее величие, они отказываются замечать то, что их раса уже мертва.

Фуаты – Создается впечатление, будто бы эти звери полей и лесов обладают одной единственной целью - как можно дольше продлить свое существование. Очень жаль, что они так плохо понимают нас.

Мойры – Нам следует прислушаться к словам властительниц Судьбы, так как лишь они способны открыть цель нашего существования.

Нарака – Боль, которая сопровождала их смерть и последующее возрождение, свела их с ума. Теперь их гнев угрожает всем нам гибелью. Мы должны попытаться вернуть им разум; в противном случае, нам остается только уничтожить их.

Подменыши – Некоторые из нас служат Ши и нам есть, за что уважать троллей. Однако лишь слуги способны хотя бы отчасти понять нас.

Люди – Большинство людей проживает свои жизни, нисколько не ценя их. Как прискорбно...

Мойра (MWOR-ay)

Изначально выступавшие в качестве оракулов и защитников человечества, мойры были изгнаны из Мира Осени, несмотря на их исконную связь с ним, состоящую в обязанности передавать веления Дан человечеству. В древней Греции и Риме их называли Дельфийскими Оракулами. Под темными сводами храмов они предсказывали человеческие судьбы, оставляя смертным выбор - принять уготованный им удел или же бросить вызов тому, что было начертано на небесах. Очень часто их пророчества помогали избежать ужасных бед. В других случаях, ошибочные догадки человека, который внимал их словам, приводили к трагическому и ужасному исходу. Мойры так же были защитницами человечества, и, в особенности, детей. На третью ночь после рождения ребенка, три мойры приходили к колыбели новорожденного. После поедания жертвенной пищи, оставленной им родителями, эти духи благословляли ребенка, и предсказывали его будущее. Те немногие матери, которым посчастливилось лицезреть это откровение, до конца жизни ценили память об этом, считая произошедшее признаком величайшего благоволения Судьбы.

К сожалению, тот, кто живет идиллическим прошлым, очень редко оказывается готовым справиться с будущим. Из-за того, что мойры солгали относительно пророчества величайшей важности, Судьбы прокляли их, и отправили в глубины Темной Грезы. Никто, если не считать мойр и Судеб, не помнит, что это было за пророчество, и мойры не собираются обсуждать свои неудачи с чужаками. В Королевствах Кошмара мойры постепенно начали изменяться, и далеко не в самую лучшую сторону. Человечество забыло о них, но его интерес к Судьбе никогда не умирал. Катастрофы, происходящие в различные моменты человеческой истории, породили исполинскую цепь человеческих грез, которые взывали к отмщению и воздаянию. Начиная тихими домашними преступлениями и заканчивая массовым избиением невинных, эти грезы взывали к мойрам. Они приняли на себя обязанность справедливого воздаяния и отмщения, поклявшись, подобно гарпиям древности, что преступления человечества не останутся безнаказанными. Когда Ши прошли через Туманы, возвращаясь с Аркадии, некоторые мойры напали на них, действуя в соответствии с видениями, которые сопровождали появление аристократов. Они знали, что Ши были источником великого страдания, но то, были ли эти преступления уже совершены, или же им только предстоит свершиться, оказалось сокрыто Туманами.

Другие человеческие стремления так же достигали их. Все больше смертных начинали желать, чтобы их жизни протекали отличным образом. Им хотелось узнать, на что была бы похожей их жизнь, если бы они сделали иной выбор. Грезы

человеческого разочарования и неудовлетворенности, как, впрочем, и сопровождающая их Банальности, испугали мойр. Они поклялись, что, когда они вернутся, то удовлетворят потребности и желания смертных, указав им неизбранные ими пути и желаниях посредством их грез.

Образ жизни: Мойры, по большей части, являются одинокими и замкнутыми, если, конечно же, не считать тех случаев, когда они выполняют свои обязанности. Из-за своей врожденной потребности в служении человечеству, они находят места человеческого проживания, и посвящают себя судьбам и грезам своих подопечных до тех пор, пока их собственная Дан не заставит их отправиться в какое-то другое место. Если им становится известно, что где-то необходимо воздаяние и правосудие, то они находят преступника и начинают терроризировать его. Если они встречаются человека с нереализованными грезами или стремлениями, они указывают ему, почему к этому будущему не стоит стремиться, или же помогают реализовать его мечты, требуя платы в форме Гламура. Мойры полагаются на своих Мечтателей, считая их своей исключительной собственностью, и яростно оберегая от любой предполагаемой опасности, независимо от того, происходит ли она со стороны смертных или подменышей. Большая часть их жизней проходит в месте, связанном с мечтами их подопечных, хотя при этом, со временем, они переходят от одного человека к другому. Будучи не просто марионетками Судьбы, а чем-то большим, мойры по-своему трактуют ее узоры. Некоторые из них время от времени активно стараются изменить диктаты Судьбы, хотя кара за подобную надменность может оказаться крайне высокой.

Ариа

Из-за своей связи с Норнами, мойры так же обладают триедиными сущностями, отображающими все три их предназначения и физических воплощения (дева, мать и старица). С начала игры, игрок может решить, к какой из этих сущностей относится каждая из описанных ниже Ариа. Таким образом, старица вполне может быть воплощением мстительной Диониаэ или капризной Араминаэ.

Диониаэ (Эриния): В этом аспекте мойры являются наиболее пугающими. Неустанная, мстительная и ужасающая, эта Ариа отображает сущность Эриний (Фурий) древности. Лица мойр превращаются в холодные маски, состоящие из клыков и пылающих глаз, и, вдобавок к этому, некоторые из них обзаводятся рогами. Мудрый человек, глазам которого открывается этот гротескный ужас, предпочитает не вставать у них на пути, удовлетворяя всех их пожелания или убегая. Мойры, демонстрирующие звериную жестокость в этой Ариа, в полной мере наслаждаются охотой, расплачиваясь за

страдания множествах невинных и беззащитных. Они так же часто насылают на своих врагов кошмары, которые изображают обидчика, страдающего от тех же самых мук, на которые он обрек свои жертв - если не нечто худшее. С точки зрения мойр, немного Опустошения после того, как все будет кончено, так же никак не повредит общему результату. Справедливость должна восторжествовать, и отмщение обязано приносить некоторые плоды.

Араминаэ (Прихоть): Странные, неясные огни, окружают мойру, находящуюся в обличье Прихоти. Она воплощает в себе тайные желания и нехоженые тропы, независимо от того, являются ли эти желания светлыми или темными. Искусительница, учительница или хранительница, которой является пребывающая в этой Ариа мойра, указывает людям, какой могла бы быть их жизнь, или какой она еще может стать, если бы они приняли определенные решения, вдохновляя их, тем самым, следовать своей Дан. В этом обличье мойра так же постигает нереализованные желания, скрывающиеся в душе человека, иногда вытягивая их наружу и выполняя, а иногда подавляя и отвращая от них смертного. Выполнение того, о чем мечтают люди, может быть очень вдохновляющим или же вредоносным, что, в конечном счете, зависит только от человека.

Аполлиаэ (Оракул): Этот аспект является самым старым и изначальным обличьем мойр, принадлежавшим им еще до того, как они подверглись изменению в результате соприкосновения с грезами человечества. Обычно мойры выглядят, как оракулы в белых одеждах с повязками на глазах или вуалями, хотя, в некоторых случаях, они могут напоминать ангелов Света. Мойры в этой Ариа обычно оказываются наиболее добросердечными. Они приносят удачу и надежду, и, даже в сочетании с достаточно зловредным Наследием, считают, что они, в конечном счете, преследуют самые добрые цели. Когда мойра чувствует великую Дан, связанную с той или иной персоной, она может посетить этого человека во снах, чтобы направить его или спасти от гнета Банальности, под которым ему приходится жить. Мойра в этом аспекте внушает тому, кого она посещает, веру в то, что она не навредит ему - во всяком случае, на этот раз.

Права Рождения

Восприятие Ауры: Мойры сохранили эту способность еще с Мифической Эры, когда они в основном выступали в качестве оракулов, предсказывая судьбы, как смертных, так и фей. Мойры могли воспринимать Дан человека в качестве призрачных образов, кружащихся вокруг его головы или тела. Эти образы открывали то, что было предназначено совершить той или иной личности, что она уже совершила или же

составляющей какого большего узора на полотне Судьбы она могла выступать. Некоторые люди были связаны с Дан больше, чем остальные, но они далеко не всегда занимали соответствующее своей роли место в обществе.

"Среднестатистический человек" вполне мог оказывать большее влияние на мир, чем какой-то важный лидер. Эти образы не открывали все; они всего лишь предоставляли некоторые ключи и смутные намеки. Дан не похожа на цепь неотвратимых событий, и вполне может изменяться. В определенной степени, это Право Рождения действует постоянно, что может оказаться несколько дезориентирующим в комнате, заполненной людьми. Для того чтобы узнать что-то полезное, игрок должен потратить пункт Гламура и сделать бросок своего текущего Гламура (сложность 7). Если бросок оказывается успешным, то он может получить один "мгновенный" образ, связанный с прошлыми или будущими свершениями изучаемого человека, за каждый выброшенный успех. Это Право Рождения может быть использовано в отношении каждой отдельно взятой цели один раз за сцену. Из-за того, что Норны даровали им свободу воли, мойрам так же достаточно сложно предсказать свою собственную судьбу с помощью этого Права Рождения (отрицательный модификатор - 3 к любой подобной попытке). И, наконец, благодаря своей связи с Судьбой, мойры получают один дополнительный кубик при использовании любого колдовства Искусства Предсказаний.

Фата: Служение столь могущественным существам, как Три Судьбы, имеет свои преимущества. Мойры свободны от воздействия Серебряного Запрета, и могут беспрепятственно передвигаться по Серебряному Пути. Немногие оспаривают привилегии служительниц Судьбы: в соответствии с древними договоренностями, Греза жестоко мстит каждому, кто пытается помешать им. Наказание обычно принимает форму Недостатка Проклятый (Cursed), тогда как его продолжительность и суровость варьируются в зависимости от серьезности преступления и того, насколько сам преступник связан с Судьбой. Незначительные нарушения, подобные крайнему неуважению, приводят к достаточно умеренным наказаниям (Проклятье на один пункт в течение суток). Заключение, серьезное ранение или любое другое воспрепятствование действиям мойр (во всяком случае, когда они выполняют повеление Судьбы) приводит к получению Проклятья на два или три пункта, которое имеет силу до тех пор, пока мойра не будет освобождена или же каким-либо иным образом не покинет заключение. Убийство мойры в "нерабочее время" приводит к Проклятью на четыре пункта, действующему в течение года или большего времени. Убийство одной из этих Адхене в тот момент, когда она выполняет поручение Норн, может привести к получению Проклятья на пять пунктов,

которое навсегда останется с убийцей. Другие разновидности наказаний могут привести к тому, что преступник временно или постоянно получит Недостатки Кошмары и/или Химерический Магнит. Тем не менее, это Право Рождения действует лишь до тех пор, пока мойра остается нейтральным посланником. Мойра аннулирует этот договор, атакуя или любым другим образом нанося прямой вред кому-либо, независимо от того, осуществляется ли это физически или посредством Искусств. И, наконец, благодаря своей связи с Вирдом или Судьбой, мойры получают сложность -1 при обращении к Вирду.

Слабость

Суеверие: Будучи порождениями Судьбы, мойры гораздо более восприимчивы к некоторым из ее капризов, включая и человеческие суеверия. Они должны избегать практически всего, что, так или иначе, навлекает "невезение" или вызывает Кошмары (смотрите базовую книгу **Подменышей: Грезы**). Это табу включает незначительные суеверия, подобные переступанию трещин на тротуаре или избеганию черных кошек, переходящих дорогу, как, впрочем, и значительные оскорбления фортуны, подобные похищению камня со священного острова. Если у местных жителей присутствует какое-то суеверие, связанное с "дурной судьбой", то мойрам придется следовать ему, или же столкнуться с крайне неприятными последствиями. Рассказчикам стоит подходить к этому как можно более творчески. Мойры могут освободиться от Кошмаров, или ослабить их воздействие посредством исправления того, что они совершили, или же искупления своей вины (в зависимости от желания Рассказчика). Вдобавок к этому, любое нарушение Гейса, Запрета или какой-либо другой клятвы мойрами, добавляет еще один дополнительный кубик к обычным негативным последствиям этого поступка. Помните, что наиболее частые обладатели Правления, Ши, обладают своими собственными традициями, препятствующими манипулированию Судьбой подобным образом. Мойры, вынужденные совершать запретные действия посредством ментального манипулирования или физического принуждения, справляются с негативными последствиями этого в два раза быстрее, тогда как принуждающие их сделать это могут быть прокляты так, если бы на них воздействовало Право Рождения Фата.

Цитата: *Мы есть отмщение, и наши уроки часто оказываются болезненными. Помните об этом в следующий раз, когда вы вновь пожелаете удовлетворить свои низменные желания.*

Стереотипы

Ачери – Необходимое зло. Они являются зеркалом, в котором мир видит себя.

Аониды – Жалкие гедонисты, которые похищают наших Мечтателей ради своих собственных бессмысленных целей!

Фир-болги – Некоторые из них заслуживают уважения. Некоторые – нет.

Фуаты – Многие считают их бездумными животными, но, на самом деле, им суждено сыграть ключевую роль в окончательной судьбе Грезы. Относитесь к ним с уважением.

Кереметы – Многие из них пали от нашей руки; они пожинают то, что когда-то посеяли. Им лучше не заставлять нас повторять этот урок.

Нарака – Им так же известна суть отмщения, но их нынешний упадок привел к тому, что коллективный удел этого народа оказался за гранью нашего понимания (хотя у нас и не возникает проблем с чтением судеб отдельных его представителей). Сейчас мы внимательно следим за ними.

Подменыши – Некоторые из них уважают привилегии служителей Дан; другим суждено испытать страдания, которые станут наказанием за их неосмотрительность. Ши, в особенности, считают, что они являются челноками в ткацких станках Судьбы. Они не властны над нами, и им еще предстоит ответить за многое.

Люди – Наши подопечные слишком долго были разделены с нами! Посмотрите, как они томятся без нашего руководства. Мы должны помочь им разобраться во всем том беспорядке, который они сотворили своими же руками.

Нарака (NAU-ra-KAN)

Летом 1999 года, Греза, окружающая Бангладеш, практически полностью исчезла в одной вспышке всепожирающего огня, рухнувшего с небес. Когда пыль наконец-то рассеялась, нарака вошли в Мир Осени. Как и в случае со всеми новорожденными детьми, первым, что они увидели, стала их мать - Кали, индуистская богиня разрушения. В воздухе витал аромат истинного разрушителя. Прикоснувшись к тому, что открылось их взглядам, новорожденные дети Кали осознали свою истинную природу. Их тела напоминали обнаженные кошмары, скитающиеся по выжженной пустоши. Сначала, они даже не догадывались о холоде Банальности, так как их скрывала Самварта, Облако Судного Дня, а трупы и руины не могли испытывать неверие. Нарака не помнили, как выглядела эта земля до того, как их мать преобразила ее в соответствии с повелением своей природы. Они едва могли вспомнить, что их собственное существование было связано со страхами и убеждениями тех, кто когда-то жил здесь. Нарака не помнили ничего, что предшествовало их "рождению". Они не помнили, откуда они пришли, и это в равной степени пугало и злило их. Вскоре, многие нарака начали отчаянно стремиться изучить мифологию культуры, которая породила их, желая обрести хотя бы какие-то зачатки собственной сущности.

Как ни парадоксально, но нарака одновременно являются смертоносными воинами, и маленькими детьми. Их кошмарная сторона практически невинна в свете отсутствия у них соответствующего опыта. Хотя они уже начали воспринимать окружающий их мир, его жизнь продолжает казаться им новой и необычной. Запахи, цвета и другие ощущения наполняют их детским восхищением и чувством чего-то потрясающего и необычного. В то же время, абсолютно обыденные и привычные вещи могут их очень сильно расстроить или напугать. В результате этого, несмотря на то, что нарака являются воплощениями разрушения, они так же могут находить другие места, предметы и существ исключительно интересными, отвлекаясь, таким образом, от своего основного предназначения. Они стремятся взаимодействовать с обществом для того, чтобы узнать как можно больше о своих возможных противниках и разобраться с тем, как действует окружающий мир. Во многом, они похожи на детей, которые улыбаются, глядя на суматоху муравьев в муравейнике, а затем, когда им становится скучно, начинают топтать их ногами.

Нарака находятся в переходном состоянии. Зная, что они были созданы для того, чтобы разрушать, и, стремясь остановить безумие, которое породило их, нарака, в то же время, часто не могут разобраться с тем, что именно нужно

уничтожить. Будучи жестокими и яростными Адхене, они стремятся найти того, на кого можно будет возложить ответственность за их болезненное появление на свет, а затем нанести удар по всему миру, вложив в него весь свой страх и ненависть. Тот, кому удастся направить их деструктивные наклонности против своих врагов, вполне может добиться ошеломляющего триумфа, но при этом и сам может быть захвачен вихрем взрыва.

Образ Жизни: Создается впечатление, будто нарка "потерялись" в мире смертных. Все кажется им то странным и пугающим, то необычайно интересным (пускай и очень недолго). Порожденные хаосом, они отрицают порядок и какую-либо структуру, считая правила и традиции Мира Осени чрезмерно утомительными и отягощающими. Они не работают и не подчиняются законам. В сути своей, их мировоззрение совмещает анархию с вспышками нигилизма. Нарка так же презирают человеческую слабость. Единственным, что оправдывает для них существование Мира Осени, является наличие в нем смерти и разрушения, что еще раз доказывает превосходство процесса изменения над длительными ценностями статичной формы и облика.

Ариа

Во всех их Ариа, нарка выглядят худощавыми и, в некоторой степени, зачаровывающими. В большинстве своем, они отличаются изящным, спортивным телосложением, темной кожей и светлыми волосами. При этом в их горящих алым или белым светом глазах нет зрачков. В отличие от некоторых фей, нарка обладают обычными человеческими ушами с закругленными кончиками, отличными от "эльфийских". Во время войны они раскрашивают свои тела санскритскими символами разрушения, изменения и хаоса. Цвет их кожи может варьироваться от темно-коричневого до пурпурного, что во многом определяется текущей Ариа. В случае провокации или необходимости применения насилия, нарка могут использовать дополнительные пары рук. Эти дополнительные конечности не только вселяют ужас в сердца их противников, но и делают нарка практически такими же смертоносными, как и сама Кали.

Диониаэ: Эта Ариа именуется Адити Ариа или "облик грезы". В этом состоянии нарка являются наиболее жестокими, равнодушными и примитивными. Они не знают ни сострадания, ни чести, и представляют собой воистину ужасающих убийц.

Араминаэ: В этой Ариа, именуемой Праджапати Ариа или "смертное обличье", нарка становятся печальными и погруженными в себя. Их можно разгневать, но, в большинстве своем, они находятся в состоянии меланхолии, пытаясь

разобраться в собственном происхождении. В свою очередь, в этом состоянии они так же могут испытать большую радость и наслаждение, добившись большего баланса. В данной Ариа нарака особенно чувствительны к эстетической красоте.

Аполлиаз: В этой Ариа, которая известна как Брихашпати Ариа или "облик живой грезы", нарака являются спокойными, расчетливыми и лишенными каких-либо эмоций - и именно этого состояния они всегда стремятся достичь. В Брихашпати Ариа нарака способны испытывать эмоции только в том случае, если на них будет воздействовать какое-либо колдовство или иная магическая сила.

Предрасположенность: Феи или Места.

Права Рождения

- **Гнев Кали Ма:** Нарака могут испускать огонь изо рта. Для этого, игрок бросает несколько кубиков, количество которых соответствует его текущему Гламуру (седьмая сложность). Область атаки достигает одного метра, и при этом она наносит один уровень неаггравированного урона за каждый успех. Противник может попытаться уклониться от летящего в него огня. Использование данной способности требует одного пункта Гламура. Следует так же отметить, что данное Право Рождения предоставляет нарака частичный иммунитет к огню. Огненный урон, в случае с этими Адхене, не является аггравированным, и они способны поглощать его со сложностью -1.

- **Руки Раваны:** Это Право Рождения позволяет нарака использовать сразу несколько рук для запугивания своих противников или вооруженного противостояния. Эти дополнительные конечности появляются из боков нарака, что занимает один оборот боя. Игрок бросает несколько кубиков, количество которых отвечает его текущему Гламуру (седьмая сложность). Количество успехов соответствует количеству появляющихся рук. Помимо этого, каждый успех так же добавляет один дополнительный кубик к броскам Фехтования или Драки или же может добавить дополнительное физическое действие за каждую пару рук (общее количество округляется вверх). Для использования данного Права Рождения требуется один пункт Гламура, и оно продолжает действовать в течение одного оборота за каждый успех или же до того, когда нарака не решит принять свой первоначальный облик.

Слабость

- **Проклятье Шивы:** Нарака обладают единственной фатальной слабостью, и эта слабость - музыка. В присутствии живой музыки, нарака должен сразу же забыть о том, что он делает и начать медленное движение в танце, пока ему не

удастся сделать успешный бросок Воли (сложность здесь зависит от мастерства исполнителя). Количество успехов указывает на то, в течение скольких оборотов персонажу удастся оставаться неподвластным воздействию этой Слабости. Кроме того, нарака может потратить временный пункт Воли для того, чтобы полностью проигнорировать эту Слабость. Вообще же можно сказать, что когда нарака не находится в ситуации, которая угрожает его безопасности, он без раздумий отдается музыке.

• **Избирательное Овладение:** Набор Гейсов и обычаев достаточно сильно ограничивает возможности выбора для нарака в случае с овладением смертными. В соответствии со священным законом, независимо от избранной нарака формы овладения, они могут завладеть телом лишь того человека, который является последователем индуизма. Хотя это сложно назвать недостатком в Индии или каком-либо другом космополитичном городе, в некоторых регионах данная Слабость может оказаться весьма серьезным препятствием. Тем не менее, нарака могут использовать и другие методы взаимодействия с Миром Осени. Вдобавок к этому, в силу их происхождения, нарака не могут использовать в начале игры Дополнение Память.

Цитата: *Настали последние часы, ибо мы уже идем среди вас, готовясь начать танец разрушения в вашем мире.*

Стереотипы

Ачери – Подобно нам самим, они часто оставляют за собой мертвые тела. Мы восхищаемся их способностью вызывать радикальные изменения одним своим присутствием. Мы являемся порождениями войны - они же воплощают в себе разложение и болезни. Мы с радостью последуем за ними для того, чтобы изменить этот мир.

Аониды – Аониды могут многому нас научить. Они наиболее искушены в жизни смертных и способны делать так, что люди сами уничтожают собственные жизни. Как и в случае с подменышами, они даруют им вдохновение, но этот дар приносит с собой безумие.

Фир-болги – Эти яростные существа прекрасно разбираются в природных аспектах этого мира, но при этом они так же плохо знают людей, как и мы. Они часто рассказывают о своем великом прошлом, но древние времена не слишком-то интересуют нас. Фир-болги верят, что нечто страшное вскоре обрушится на Земли Осени. Возможно, именно мы и будем этим катаклизмом.

Фуаты – Они такие же хаотичные и мстительные, как и мы. Возможно, посвящение их в наши планы, главной целью которых является разрывание Мира Осени на кусочки, будет

мудрым поступком. Их магия стала бы прекрасным дополнением нашей воинской мощи.

Кереметы – Это человеческие души, заблудившиеся в Грезе, но, в то же время, они не зря считаются самыми бесчеловечными из всех Адхене.

Мойры – Мойры являются одними из самых пугающих Обитателей. Они тесно связаны с Вирдом, который делает наши кошмарные силы реальностью в этом мире. К сожалению, они стремятся защитить человечество. В результате этого они вступают в прямой конфликт с главной нашей целью - раз и навсегда очистить Мир Осени от скверны.

Подменыши – Некоторые из них мыслят достаточно здраво, особенно те, кого называют Неблагими. Благие придерживаются весьма прискорбных заблуждений, суть которых состоит в том, что Греза - это ничто без человеческого воображения. При этом они утверждают, что гораздо старше самих людей. Как это возможно? Разве звери и деревья не могли мечтать? Мы должны заключить союз с Неблагими, которые могут помочь нам остановить безумие человечества. При этом если Благие попытаются помешать нам, то мы примем соответствующие меры.

Люди – Отвратительные и наивные слабаки! Узнавайте все, что только возможно об их планах и о них самих. Убивайте их при любой возможности, но старайтесь сделать это так, чтобы не оказаться схваченными. Правила и структуры, которыми они отравили свой мир, лежат в основе того, что теперь называют "Землями Осени". Они не испытывают почтения перед красотой и неповторимостью хаоса. Главная наша задача - продемонстрировать им всю ошибочность их взглядов.

Глава Четвертая: Создание Идеального Зверя

Эта глава предоставляет всю необходимую информацию для создания персонажей, связанных с Темным Родом, причем как игровых, так и неигровых. Помимо всего прочего, все желающие найдут здесь разделы, посвященные новым Способностям, Дополнениям, Достоинствам и Недостаткам, а так же три новых Искусства.

Создание Персонажа

Многие правила, связанные с созданием персонажей-Обитателей, напоминают те, которые были описаны в Подменышах: Грезе. Они вкратце изложены в этой книге, хотя, в то же время, к ним добавились некоторые новые элементы. Прежде, чем переходить к непосредственному созданию своего персонажа, игрок должен определить, кем именно он является. На кого он похож? Почему он решил подвергнуться практически самоубийственным опасностям, неразрывно связанным с посещением этого мира глупцов? На этом этапе игроку достаточно сформировать общее представление о своем персонаже; большинство людей замечает, что их персонажи становятся более реальными по мере самого процесса создания персонажа. Как и в случае с другими играми Повествования, процесс создания персонажа в основном связан с распределением пунктов, которые определяют базовые Атрибуты и Способности героя. Является ли персонаж сильным или слабым? Умным? Красивым? Какими навыками он владеет? Является ли он хорошим бойцом? Возможно, он очень артистичен или общителен? Все необходимые детали указаны в приведенной ниже таблице.

Схема Создания Персонажа

- Этап Первый: Концепция Персонажа

Кто вы? Выберите Адхене, Начальную Ариа, Наследие и Концепцию.

Адхене: К какой расе Обитателей вы принадлежите?

Ариа: Какая ваша первичная, вторичная и третичная формы? Этот выбор так же влияет на две начальных Черты Характера: Гламур и Волю. Обитатели начинают игру с нулевым значением третьей Черты Характера - Банальности.

Наследие: Какова личность вашего персонажа в каждой из Ариа?

Концепция: Кто вы? Что определяет базовую концепцию

вашего персонажа? Обычно для этого достаточно двух или трех слов (к примеру, "Мститель Фуат").

- Этап Второй: Каковы ваши базовые Атрибуты?

Определите приоритеты в трех категориях: Физические, Социальные, Ментальные (7/5/3). Распределите пункты среди трех приведенных ниже категорий.

Выберите Физические Черты: Сила, Ловкость, Выносливость.

Выберите Социальные Черты: Харизма, Манипулирование, Внешность.

Выберите Ментальные Черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

- Этап Третий: Выбор Способностей

Определите приоритеты в трех категориях: Таланты, Навыки, Знания (13/9/5). Распределите пункты среди трех приведенных ниже категорий.

Выберите Таланты: Ваши врожденные, интуитивные способности.

Выберите Навыки: Ваши приобретенные способности.

Выберите Познания: Способности, которые вы изучаете и запоминаете.

- Этап Четвертый: Выбор Преимуществ

Выберите Дополнения: 5

Выберите Искусства: 3

Выберите Королевства: 5

- Этап Пятый: Последние Штрихи

Запишите начальные значения Гламура и Воли, соответствующие вашей Ариа.

Запишите Права Рождения и Слабости вашей Адхене.

Распределите 15 свободных пунктов. Стоимость различных Черт соответствует той, которая указана в книге Подменыши: Греза.

Выберите Достоинства и Недостатки.

Новые Способности

Как правило, Обитатели, которые не являются "Ускользающими", знают не так уж много о Море Яви, его обычаях, традициях и Осенних науках. Начинающие персонажи-Обитатели, которые только что пересекли Туманы, оказавшись в этом мире, ограничены одним уровнем в любой высокотехнологичной или "сугубо Осенней" Способности. К этому списку относятся следующие Способности: Человеческая Бюрократия, Знание Улиц, Вождение, Огнестрельное Оружие, Безопасность (как минимум та, которая связана с техническими устройствами), Компьютер, Человеческое Правоведение, Знание Осени, Медицина или любая из Осенних Наук (Биология, Психология и так далее). Обитатели могут начать игру хотя бы с каким-то представлением о них

исключительно в силу того, что некоторые знания все же проникают в Грезу. Подобной информации обычно оказывается достаточно для того, чтобы предоставить представителю Темного Рода самое приблизительное представление о данном предмете. Те игроки, которые хотят расширить свои познания, могут сделать это с помощью Достоинства Ускользящий.

Новые Познания

Знание Осени

Люди являются странными существами. Их действия часто представляют загадку даже для им подобных. Все Обитатели, вне зависимости от того, насколько глубоко в Грезе они некогда жили, обладают некоторыми познаниями относительно человеческих взаимоотношений. В конце концов, Обитатели были рождены из человеческих мыслей. Тем не менее, это искаженное знание оказывается практически бесполезным для выживания в Море Яви, если его не подкрепляет Знание Осени. Фир-болг может удивляться тому, почему люди используют вилку, тогда как кинжал подходит для этого ничуть не хуже. Отдельного упоминания заслуживает ситуация с языком общения. Обитатель знает свой родной язык и "воспринимает" доминирующий язык той части Мира Яви, где он впервые появляется. Человеческая культура включает и присущие человечеству языки, и на четвертом и пятом уровнях этого Познания, Обитатель получает по одному дополнительному языку (вместе с кратким представлением о связанной с ним культуре). Рассказчик должен помнить, что это Познание не покрывает какую-либо область знаний, а, скорее, представляет собой общий курс на тему 101 вещи, которую должно знать каждое человеческое существо. В начале игры Обитатель не может приобрести более одной точки в этом Познании, если, конечно же, он не берет себе Достоинство Ускользящий. Рассказчик, который хочет начать игру с уже искушенными в человеческих обычаях персонажами, может бесплатно предоставить своим игрокам один или два уровня этого Познания.

•	<i>Ученик:</i> Чудак. "Почему твоя смотреть? Моя есть человеческий".
••	<i>Подмастерье:</i> Чужак. "Простите, я здесь немного нездешний. Вы не подскажете, как я могу использовать это телерадиофонное устройство?"
•••	<i>Адепт:</i> Человек. Вы с легкостью можете сойти за человека до тех пор, пока люди не слишком-то внимательно присматриваются к вам.
•••	<i>Эксперт:</i> Вы слишком человечны. Вы прекрасно

•	вписываетесь в общество смертных, возможно даже слишком хорошо для ваших родичей в Грезе.
•••	<i>Мастер:</i> Вы более человечны, чем большинство людей.
••	Другие люди в вашем присутствии чувствуют так, будто бы это они являются чужаками.

Знание Подменышей

Для большинства Обитателей Китэйны являются странными и чужими существами. Те Адхене, которые обладают этим Познанием, посвятили себя изучению своих старых врагов. Это позволило им приобрести общие представления о том, что представляет собой каждый из китов, как, впрочем, и то, как их представители могут вести себя в определенных ситуациях. На более высоких уровнях Обитателю удастся познать некоторые из самых потаенных секретов мира Китэйнов. Учитывая то, что, не наблюдая Китэйнов в Мире Осени, сложно узнать о них все, Обитатели не могут приобрести это Познание выше двух точек в начале игры, если, конечно же, у них нет Достоинства Ускользающий.

•	<i>Ученик:</i> Вы можете отличить боггана от тролля.
••	<i>Подмастерье:</i> Вы знаете, чем отличаются Дома Гвидион и Балор.
•••	<i>Адепт:</i> Вы способны увидеть разницу между Домом Эйлунд и Домом Эйлиль.
•••	<i>Эксперт:</i> Шутки паков приобретают для вас некоторый смысл.
•••	<i>Мастер:</i> Вы понимаете подменышей лучше, чем своих собственных собратьев.

Знание Обитателей

Обитатели зачастую являются такими же непонятными друг для друга, как и для Китэйнов. Разделенные в Грезе огромными географическими и хронологическими расстояниями, они часто считают других Адхене не более чем мифами. Фир-болг из отдаленной части Грезы может быть не менее удивлен встречей с нарка в Мире Осени, чем столкновением с подменным, вампиром или страховым агентом. Обитатели, обладающие этим Познанием, более внимательно следят за своими старыми союзниками. Лишенные этой Способности Адхене знают лишь наиболее распространенные факты о своих собственных сородичах и знакомы лишь с отрывочными слухами о соседних народах.

•	<i>Ученик:</i> Вы приблизительно представляете, кто кого ненавидит в пределах вашего племени.
---	---

••	<i>Подмастерье:</i> Вам известны привычки и местопребывание соседних племен.
•••	<i>Адепт:</i> Вам известны некоторые детали, связанные со всеми Адхене, перечисленными в этой книге (хотя некоторые из них могут быть неправильными).
••• •	<i>Эксперт:</i> Вы сталкивались со всеми Адхене, перечисленными в этой книге.
••• ••	<i>Мастер:</i> Вы обладаете полным пониманием культурных особенностей всех наиболее известных Адхене.

Новые Достоинства и Недостатки

В базовой книге Подменышей: Грезы, как, впрочем, и некоторых других руководствах, перечислено немало Достоинств и Недостатков, большая часть которых вполне подходит для Обитателей. Рассказчикам следует обратить внимание на то, что некоторые игроки пытаются использовать Недостатки для так называемой "прокачки" своих персонажей, используя освободившиеся пункты для того, чтобы приобретать множество самых различных Достоинств или же развивать свои Искусства до несколько нежелательных в начале игры высот. Эта практика становится еще хуже в том случае, если игрок не собирается отыгрывать эти Недостатки, а Рассказчик не может принудить его к этому. Именно поэтому многие Рассказчики предпочитают ограничивать количество, как Достоинств, так и Недостатков, доступных игрокам на момент начала игры (до максимума в 3, 5 или 7 пунктов, в зависимости от стиля игры). Лучшим способом ограничить злоупотребление системой Недостатков для Рассказчика является максимально точное отображение их во время игры. В конце концов, правильный отыгрыш Недостатков не только избавляет от бездумной прокачки персонажа, но и позволяет реализовать достаточно любопытные возможности в плане отыгрыша. В конечном счете, последнее слово относительно того, какие Достоинства и Недостатки могут присутствовать в рамках игры, всегда остается за Рассказчиком.

Достоинства

Аура Страха (Достоинство, 2 пункта)

Многие Обитатели способны напугать одним своим видом, но вы пошли в этом отношении еще дальше. Потратив пункт Гламура, вы можете создать вокруг себя атмосферу угрозы, которая заставит задрожать даже самых отчаянных смельчаков. Каждый, кто захочет напасть на вас или хотя бы оскорбить, должен перед этим сделать бросок Воли (сложность 7).

Сопrotивляемость Банальности (Достоинство, 3 пункта)

Даже, невзирая на то, что вы не принимали участия в Ритуале Пути Подменыша, вы обладаете большей сопротивляемостью Банальности, в какой бы форме вы не находились. Вы больше не получаете Банальность автоматически, находясь в Форме Фантома или используя Обычное Овладение. Значение вашей Банальности растет не быстрее, чем у обычного подменыша.

Изменение Ариа (Достоинство, 3 пункта)

В отличие от большинства Обитателей, вы можете сами определять, когда именно происходит изменение вашей Ариа. При этом оно все так же воздействует на ваш внешний вид и эмоциональное состояние. Использование этого Достоинства требует затраты одного пункта Воли.

Ускользающий (Достоинство, 2-3 пункта)

Большинство представителей Темного Рода оставалось изолированным от Мира Осени на протяжении тысяч лет; результатом этого стало практически полное незнание основополагающих принципов функционирования человеческого общества, как, впрочем, и тайных опасностей, скрывающихся на отягощенных Банальностью улицах. Даже большая часть аонид и мойр проводила больше времени в Грезе, чем королевствах яви. Тем не менее, некоторые Обитатели скрывались среди людей на протяжении многих лет и потому оказались достаточно искушены во всем, что было с ними связано. Персонажи, берущие себе это Достоинство, оказываются хорошо знакомы с различными формами овладения. Они могут приобретать все ограниченные для обычных Обитателей Способности до максимального их уровня (хотя обычные правила Подменышей все еще распространяются на Способности, значение которых превышает три пункта в начале игры) и обладают некоторыми представлениями о самых базовых человеческих взаимоотношениях (все то, что выходит за пределы этого, требует наличия Знания Осени). Те Адхене, на которых не распространяется Серебряный Запрет (аониды, кереметы и мойры) платят всего два пункта за это Достоинство, хотя всем остальным приходится уплатить за него целых три. Ускользающие начинают игру с двумя постоянными пунктами Банальности и, соответственно, способны без труда преодолевать Меридианус. Рассказчики, которые желают начать игру с персонажами, имеющими уже некоторое

представление о жизни людей, могут предоставить им это Достоинство бесплатно.

Человеческая Оболочка (Достоинство, 4 пункта)

Когда вы открыли глаза по другую сторону Туманов, вам пришлось пережить немалое удивление. Ваше истинное обличье было облачено в абсолютно функциональную человеческую оболочку. Размеры этого тела практически полностью соответствуют вашему собственному и, благодаря нему, вы практически ничем не отличаетесь от человека. Возможно, это дар Норн, возможно, вы похитили его, заключили договор с бывшим владельцем или же ваш прапрадедущка "заморозил" его во времена Тессараконты именно для такого случая. Наличие более чем пяти точек в любом из Атрибутов, все еще является нарушением реальности в Королевствах Осени. Физические атрибуты тела не могут превышать ваши собственные Физические Атрибуты, хотя при этом вы можете свободным образом распределить имеющиеся точки. При этом вы, конечно же, сохраняете ваши собственные Ментальные Атрибуты, Харизму и Манипулирование. Кроме того, вы теперь обладаете Банальностью, присущей этому облику. Это выражается в стартовом значении Банальности, равном двум.

Недостатки

Анахронизм (Недостаток, 4 пункта)

Греза всегда отличалась достаточно своеобразным течением времени, чем и объясняется то, что древние мечты все еще обладают там значительной силой, а современные мечтания не монополизировали миры снов и грез. Вы не только не знакомы с современным человеческим миром, но и не желаете (или не можете) познакомиться с ним. Возможно, вы просто думаете, что старые традиции являются лучшими или же вы слишком сильно привязаны к прошлым грезам. В любом случае, вы должны потратить двойное количество пунктов опыта для того, чтобы приобрести любую "современную" Способность, независимо от того, сколько времени вы провели в Мире Яви. Нарака не могут брать себе этот Недостаток.

Магнит Банальности (Недостаток, 4 пункта)

Многие Обитатели обладают очень высокой восприимчивостью к Банальности, но в вашем случае ситуация оказывается еще более неприятной. Возможно, ваша семья была проклята Туата де Данаан или же вы просто очень быстро пристрастились к пиву и телевидению. Вы привлекаете вдвое

больше Банальности, чем все остальные Обитатели, и даже в тех обличьях, которые обычно не приводят к подобным последствиям, вам приходится получать один пункт Банальности каждый день, если вы не смогли набрать хотя бы один успех на броске Гламура (сложность равняется местной Банальности). Этот Недостаток может создать немало проблем для начинающих персонажей и потому игроку рекомендуется, как следует обдумать свой выбор прежде, чем взять его.

Изгнанный (Недостаток, 2/4/6 пунктов)

В силу некоего проступка, независимо от того, был ли он реальным или вымышленным, вы были изгнаны из своего Адхене. Этот Недостаток обладает тремя различными степенями серьезности. Те, кто решают взять его на два пункта, становятся изгнанниками, но, при этом, сохраняют некоторую надежду на возвращение. Возможно, вам для этого "всего лишь" необходимо выполнить какую-то практически невыполнимую задачу в Море Яви. Подобные Недостатки могут подкрепляться, а могут и не подкрепляться магией. В случае с Недостатком на четыре пункта, вы не только были изгнаны, но и вынуждены носить на своем теле некий знак, указывающий всем представителям вашего Адхене на то, что вы являетесь изгоем. Возможно, вы никогда не сможете вернуться в земли, населенные вашими сородичами, и даже в Море Яви представители вашей расы могут попытаться сделать вашу жизнь как можно более неприятной. И, наконец, Недостаток на шесть пунктов означает, что могущественный Гейс изгнал вас из Грезы. Это необязательно свидетельствует о том, что вы никогда не сможете возвратиться в Королевства Грезы, но вам следует помнить, что лишь могущественная магия может позволить вам вернуться назад на некоторое время. (Тем не менее, вы все еще можете посещать фригольды в Море Осени). Кроме того, вы не просто изгнаны, но и являетесь объектом активной охоты. Представители вашего Адхене с радостью расправятся с вами сразу же после того, как вы попадетесь им на глаза (или же попытаются захватить вас в плен). Более того, даже подменыши и другие Адхене смотрят на вас искоса.

Шантажируемый (Недостаток, 1-2 пункта)

В вашем прошлом есть нечто, чему очень нежелательно выходить на свет, и кто-то еще знает это. Эта персона (или организация) требует огромные деньги или услуги и важную информацию в обмен на свое молчание. В случае с Недостатком на один пункт, ваш секрет является относительно незначительным, и всего лишь вызовет очень сильное смущение или личные неприятности в случае своего раскрытия. Тем не менее, Недостаток на два пункта

свидетельствует о наличии гораздо более опасной информации. Убийство шантажиста, скорее всего, только ухудшит ситуацию, но если игрок будет действовать достаточно разумно и склонит чашу весов в свою пользу (например, раскроет один из темных секретов самого шантажиста), то Рассказчик может ослабить или полностью удалить данный Недостаток - во всяком случае, на время.

Проклятье Эохайда (Недостаток, 3 пункта)

При овладении человеческим телом вы еще сильнее, чем обычно, оказываетесь связаны с душой, которая находилась там, и должны преследовать те цели, которые стояли перед ней в момент овладения. Данное следование не является абсолютным - вы так же можете действовать в целях реализации собственных намерений - но, в том случае, если вы не предпринимаете ничего, что существенным образом способствует благосостоянию или реализации желаний прежнего владельца (суть этих понятий определяется Рассказчиком), вы теряете пункт Воли в течение каждого дня, независимо от того, каким методом овладения вы пользуетесь. Вы не можете восстанавливать Волю до тех пор, пока вы не проведете двадцать четыре часа за пределами тела.

Джек-Фонарь (Недостаток, 3 пункта)

Безумная горячка поглощения Гламура напрямую из человеческого сосуда привлекает некоторых Обитателей настолько, что они оказываются не в силах противостоять этому влечению. Вы просто не можете отказаться от Опустошения, что делает вас крайне непопулярным среди местных Китэйнов. Даже ваши собраты-Обитатели вскоре осознают, что вы высасываете гораздо больше Гламура, чем, в действительности, вам нужно. Тем не менее, ни одно из последующих Просветлений не может сравниться с воспоминаниями о вашем первом Опустошении; вам требуется все больше и больше подобных ощущений, призванных удовлетворить ваши желания, разрушая, в то же время, жизни смертных, оказавшихся у вас на пути. Всякий раз, когда вы встречаетесь со смертным Мечтателем, обладающим некоторым потенциалом, вам приходится сделать бросок Воли (сложность 9) или же направить все ваши силы на то, чтобы Опустошить его. Вас даже не слишком беспокоит то, что это практически не скажется на количестве вашего Гламура; в первую очередь, вас интересует сам процесс. Постепенно обращаясь к все большим и большим извращениям, вы начинаете идти на абсолютно абсурдный риск, стремясь лишь к одному: удовлетворить свои порочные желания. Ваша Ариа Диониаэ дает +2 кубика ко всем броскам Воли, связанным с доминированием над вашей душой,

и вы не можете брать Достоинство: Изменение Ариа. Это действительно жалкое состояние для Обитателя. Возможно, если вы приложите соответствующие усилия, то сможете избавиться от этого пагубного пристрастия. В противном случае, местные подменыши могут загнать вас как взбесившегося пса, которым, вы, во многом, действительно являетесь.

Изгой (Недостаток, 2 пункта)

В отличие от изгнанников, вы все еще номинально остаетесь частью сообщества вашего Адхене, но при этом занимаете самую низкую ступень иерархической лестницы. Вы можете быть маркитантом в армии Фир-болгов, парией среди нарака или одним из немногочисленных поклонников китча среди муз. Те, кто занимают более высокое положение, вряд ли остановятся перед тем, чтобы унижить или оскорбить вас, и ваш статус среди вашего Адхене является крайне спорным, невзирая на то, что вы вряд ли станете объектом непосредственного нападения. Другие представители Темного Рода могут сжалиться над вами, но, скорее всего, они будут считать вас несколько неполноценным.

Паранойя (Недостаток, 2 пункта)

Преодоление Туманов стало для вас очень нелегким делом. Теперь вы подозреваете все и вся. Эти смертные повсюду и обладают странными и раздражающими силами. Неудивительно, что они с такой легкостью уничтожают Грезу - ведь в этом и состоит их коварный план! Подменыши так же вовлечены в него, сознательно превратившись в некоторое подобие полулюдей для того, чтобы послужить делу Банальности со своей стороны. Вы можете обратиться за помощью к своим друзьям, но, что если они так же участвуют в заговоре? Персонажи, обладающие этим Недостатком, получают сложность +1 ко всем Социальным броскам.

Дополнения

Обитатели могут брать любые Дополнения, которые доступны подменьям, хотя Рассказчик должен ограничить дополнения Мечтатели и Ресурсы Мира Осени до одного пункта в том случае, если игрок не покупает себе Достоинство: Ускользящий. Этот раздел так же представляет одно новое Дополнение (Предназначение) и подробно описывает одну из вариаций Дополнения Титул, рассчитанную специально на Обитателей.

Предназначение

Дан является направляющей силой в полотне мироздания. Не будучи ни предопределенностью, ни воплощением свободной воли, она парадоксальным образом совмещает их. Данное Дополнение отражает относительную важность вашего персонажа для общего полотна. Он может быть предназначен для величия или ужасающего падения, но, в любом случае, его истории суждено стать легендой. При этом вам следует помнить, что величайшие представители Грезы далеко не всегда занимают высокое положение при дворе или же владеют пышным титулом. Иногда даже незначительные поступки, совершенные вашим героем, могут оказать очень большое влияние на то, с чем он столкнется в дальнейшем.

Это Дополнение далеко не всегда дарует какие-то особые привилегии; они должны быть отыграны. Вы и ваш Рассказчик еще до начала хроники должны решить, какие именно моменты включает ваша Дан. Ваш персонаж может быть служителем Норн или кем-то, чей приход с целью предотвращения ужасного несчастья был предсказан ранее. Предназначение гарантирует лишь то, что вы не умрете прежде, чем достигнете какой-либо степени величия, но, в конце концов, кто сказал, что ваша Дан не может быть реализована посредством вашей смерти. Обычно этой Чертой обладают провидцы и Мойры. Их жизненный путь характеризуется последовательной сменой славных побед и унижительных поражений. Поцелуй Судьбы может быть как благословением, так и проклятьем, но, в любом случае, он является тяжелой ношей.

•	<i>Базовый:</i> Вам предстоит выполнить как минимум одну важную миссию
••	<i>Незначительный:</i> Мойры изредка склоняют голову перед вами на улицах.
•••	<i>Полезный:</i> Вы, в той или иной степени, связаны с одним или более легендарными Сокровищами.
••• •	<i>Значительный:</i> Предсказатели и пророки вздрагивают, когда вы входите в комнату.
••• ••	<i>Невероятный:</i> Вы лично встречались с Норнами, и, возможно, вы даже способны убедить их выполнить какую-то вашу просьбу...за соответствующую плату, конечно же.

Титул

Если у Обитателя нет этого Дополнения, то считается, что он принадлежит к самому низшему рангу в той системе иерархии, которой придерживается его Адхене. Конечно же, некоторые Адхене относятся к этому более строго, чем другие, тогда как некоторые народы Обитателей практически никак не соблюдают эти формальности. Большинство Обитателей не

имеет особых причин для того, чтобы подчиняться повелениям аристократии других Адхене. Результатом этого становится то, что преимущества этого Дополнения среди других Адхене связаны, в большинстве своем, с уважением, чем покорностью. Помимо всего прочего, благородное происхождение может сделать персонажа объектом покушения или похищения с целью выкупа. Звание и титул не представляют особенного значения для индивидуалистичных ачери и кереметов. Аониды могут оценить внешние атрибуты власти, но их свободная меритократия основана на умении вдохновлять и творить, которое не зависит от происхождения или статуса.

Социальная иерархия наиболее важна для Фир-болгов и фуатов (обладающих примитивным племенным строем), мойр (система жрецов и жриц) и нарака, которые исповедывают кастовую систему, подобную той, которая используется в Индии (ведическая эстетика нарака несколько перемещала существующие касты). Если представитель одного из этих Адхене не покупает это Дополнение, то предполагается, что он не является изгоем, но принадлежит к самой низшей касте или рангу. Перечисленные здесь иерархические уровни представляют собой наиболее распространенные ступени, хотя в различных уголках Грезы эта система может принимать несколько иной облик.

•	<i>Рядовой:</i> Ветеран-воин или кардаш (Фир-болги или фуаты), неонат из числа Мойр, представитель касты ваньши среди нарака
••	<i>Низший ранг:</i> Лидер военного отряда/сержант (Фир-болги или фуаты), посвященный из числа Мойр, представитель касты шудр среди нарака.
•••	<i>Средний ранг:</i> Рыцарь (Фир-болги или фуаты), жрица из числа Мойр, рядовой представитель касты кшатриев среди нарака.
••• •	<i>Высокий ранг:</i> Вождь племени или жрица войны (Фир-болги или фуаты), высокая жрица из числа Мойр, высокопоставленный представитель касты кшатриев или рядовой представитель касты брахманов среди нарака.
••• ••	<i>Командный состав:</i> Вождь союза племен или высокая жрица войны (Фир-болги или фуаты), Великий Матриарх из числа Мойр, высокопоставленный представитель касты кшатриев брахманов среди нарака.

Примечание относительно Касты

Нарака придают иерархическое значение различным видам профессий, и потому персонаж, принадлежащий к определенной касте, должен приобрести хотя бы некоторые навыки, соответствующие ей. Касты нарака, расположенные в порядке возрастания, выглядят следующим образом: ваньши

(торговцы и земледельцы), шудры (ремесленники), кшатрии (воины или политики) и брахманы (жрецы). Персонажи, которые хотят отыгрывать представителей касты парий или "неприкасаемых", должны взять себе Недостаток: Изгой.

Новые Искусства

Хотя эти Искусства в большинстве своем известны лишь среди Обитателей, некоторые подменыши могут попытаться изучить их в том случае, если они найдут подходящего учителя.

Путь Осени

Невзирая на всю ту путаницу, которую иногда вызывает его название, это Искусство никак не связано с Банальностью. В действительности, оно воплощает в себе древнее волшебство, которое уже на протяжении очень долгого времени позволяло некоторым феям взаимодействовать с Миром Осени, не прибегая к крайностям Ритуала Пути Подменыша. Путь Осени достаточно редко встречается как среди подменышей, так и среди Обитателей, что, во многом, связано с тем, что во время Миррима оно было не слишком-то нужно ни одной из сторон. В результате этого, практикующийся в основном Музами и другими Ускользящими Обитателями, Путь Осени в последнее время становится чем-то наподобие козыря в рукаве, которым владеют некоторые Адхене.

Атрибут: Манипулирование.

*Дуновение (Сложное Овладение)

Будучи самым легким способом взаимодействия с Миром Осени, это колдовство позволяет Обитателю осуществить активное овладение телом бодрствующего смертного. В отличие от Обычного Овладения, Дуновение предоставляет Обитателю материальное тело в человеческом мире без истощающего роста Банальности, присущего Обычному Овладению. Обитатели, которые стремятся принять человеческий облик, должны потратить пункт Гламура и сделать бросок Воли (сложность равняется Воле цели или же присущей ей Банальности, в зависимости от того, что выше). За каждый выброшенный успех Обитатель может занимать тело цели в течение одного дня. Обитатель может автоматически увеличить этот промежуток, потратив дополнительный Гламур, причем каждый пункт Гламура предоставляет ему дополнительное время, равное первоначальному периоду. Опасности этого метода являются гораздо менее значительными по сравнению с Обычным Овладением; независимо от того, как долго Обитатель находится в

человеческом теле, он получает всего один временный пункт Банальности (если, конечно же, он не сталкивается с чем-то крайне Банальным или же не оказывается вовлечен в очень Банальные ситуации).

Обитатель получает Физические Атрибуты и внешность человека, которым он овладевает, сохраняя свои собственные Ментальные Атрибуты, а так же Харизму и Манипулирование. Для активации этой способности требуется полный оборот, и она действует только на обычных смертных, отличных от Расточителей или людей с Пробужденными аватарами (так же именуемых магами).

Дуновение передает Обитателю отрывочные воспоминания (но не Способности) овладеваемой личности, создавая тем самым гипотетическую возможность поддержания убедительной маскировки, способной обмануть даже тех, кто хорошо знает этого человека (хотя, несомненным является то, что это вряд ли будет легкой задачей). Как и в случае с Обычным Овладением, Обитатель, находящийся в этом состоянии, может использовать все свои Искусства, обычные Вуали и химерические предметы, хотя, в то же время, особые Сокровища оказываются для него недоступны. Обитатель может Зачаровывать смертных, находясь в этом состоянии, но не может обращаться к Вирду. Овладеваемые смертные могут помнить совершенные ими в период Овладения действия (смотрите Таблицу Туманов в Подменышах: Грезе) и испытывать смутное ощущение чужого присутствия.

Тип: Химерический.

****Проявление**

С помощью этого колдовства Обитатель способен полностью материализовать свой истинный облик в Мире Осени. На протяжении действия Проявления, Обитатель обладает всеми физическими особенностями и сопротивляемостью Банальности, присущими подменышам. Как и в случае с Китэйнами, Обитатель обладает человеческим обликом и обликом феи, причем второй открывается лишь перед теми, кто владеет зрением фей. С помощью Проявления Обитатели могут использовать все свои Сокровища, химерические предметы и Искусства. Они так же могут Зачаровывать смертных и обращаться к Вирду. Использование этого колдовства стоит один пункт Гламура. При этом делается бросок против постоянного Гламура Обитателя (сложность 5). В свою очередь, продолжительность Проявления равняется одной неделе за каждый успех.

Тип: Вирд.

*****Дух Времени**

Будучи чужаками в Море Осени, некоторые представители Темного Рода не имеют ни времени, ни желания изучать все его тонкости. Сотни языков и тысячи местных обычаев! Какой глупец будет тратить свое время на все это? Дух Времени несколько облегчает задачу чужаков, оказавшихся в чужой стране. Он предоставляет Обитателям временное знание местного языка, помогает им разобраться в местных обычаях и культурах и минимизирует отрицательные модификаторы к Социальным броскам до -1 кубика (если, конечно же, Обитатель не ведет себя откровенно глупо или агрессивно; при этом Дух Времени не действует на отрицательные модификаторы к Социальным броскам, вызванные Пороками или Слабостями). Местное население все еще может считать Обитателя чужаком, но, если он не ведет себя слишком уж подозрительно или замкнуто, они не будут вмешиваться в его жизнь. Использование этого колдовства стоит один пункт Гламура. Обитатель делает бросок Манипулирования + Знания Улиц (сложность 6). Продолжительность колдовства равняется одному дню за каждый успех.

Тип: Химерический.

****Дар Дагды (Хождение по Серебряному Пути)

Магия Туата де Данаан изрядно ослабела в последние столетия, и даже они не могли предвидеть все возможные вероятности. В ходе Миррима, чародей народа Фир-болгов создал колдовство, благодаря которому Обитатели могли скрывать свою мистическую "сущность" от Серебряного Запрета. Достаточно цинично названное "Даром Дагды", это колдовство распространилось среди других Адхене, хотя при этом его нельзя назвать общеизвестным. Те, кто используют его, способны передвигаться по Серебряному Пути без разрешения Китэйнов. Это колдовство так же отчасти делает заклинателя "невидимым" для Искусства Предсказания, пророческих способностей мойр и любых заклинаний, призванных определить присутствие Фоморов или их прислужников. Количество успехов, выброшенное при использовании этого колдовства, может быть автоматически использовано для сопротивления любым подобным чарам. Обитатель, применяющий Дар Дагды, должен потратить пункт Гламура и сделать бросок, сложность которого равняется его постоянному Гламуру. Это колдовство действует на протяжении одного дня за каждый успех.

Тип: Химерический.

*****Ужас Реальности

Эта способность, которой по слухам обладал сам Равана, позволяет своему владельцу переносить аспекты Грезы в мир яви, напрямую помещая их в разум цели и не утруждая себя Зачарованием. Объект воздействия этого колдовства считает окружающие его химеры реальными; воображаемый огонь обжигает тело, а иллюзорная стена вполне способна остановить его. Действие Ужаса Реальности распространяется всего на одного человека. Другие люди могут попытаться объяснить объекту воздействия, что предстающие перед его глазами ужасы не являются реальными, но он не поверит им, если, конечно же, ему не удастся набрать как минимум два успеха на броске Воли (сложность 9). Даже в этом случае, ему будет достаточно сложно игнорировать воздействие колдовства, и он будет получать отрицательный модификатор -3 ко всем своим действиям. Чаще всего используемое Обитателями и некоторыми Китэйнами Неблагого Двора, это колдовство, зачастую, отвергается другими феями, которые считают его не более чем запутанной "иллюзией".

Использование Ужаса Реальности стоит один пункт Воли и Гламура, тогда как продолжительность его действия равняется одной сцене. Если Обитатель хочет нанести вред своей жертве, он должен сделать бросок Манипулирования + Королевства (сложность равняется постоянной Банальности или Воле жертвы, в зависимости от того, что выше). Каждый успех наносит один уровень урона. Если заклинатель хочет нанести не слишком значительный урон, он должен объявить максимальное его количество перед тем, как произвести бросок. Это колдовство является исключительно химерическим и не может убить жертву в Мире Яви. (В то же время, существо со слабым сердцем может умереть от страха или же не заметить нечто опасное, наподобие близлежащего обрыва). Обычна жертва, "убитая" в результате иллюзорной атаки, всего лишь теряет сознание. Все раны на телах Расточителей или обычных смертных исчезают после того, как они пробуждаются или их убеждают в том, что, на самом деле, они абсолютно целы.

Тип: Химерический.

Дискордия

Некоторые утверждают, что представители Темного Рода изучили Искусство Дискордии во время своего беспробудного сна, обретя его при помощи древнего Дракона Уробороса. На самом деле, эта легенда может быть всего лишь одним из элементов устрашения, разработанных нарака с целью дальнейшего усиления своего темного мистицизма. Тем не менее, некоторые Ши верят, что это же мифическое существо наделило фей Гневом Дракона; в конце концов, Дискордию, несомненно, можно назвать Искусством Войны. Искусство

Дискордии является исключительно жестоким и крайне эффективным в деле обезглавливания, калечения или уничтожения противников Адхене. Чаще всего этим Искусством владеют нарака, что лишь преумножает вопросы, связанные с его происхождением, но, в то же время, его иногда практикуют и другие Обитатели. Немногие подменыши встречали в своей жизни нечто подобное. Если Обитатель комбинирует это Искусство с другими техниками, подобными Странствиям и Изначальности, то он действительно может на равных противостоять могущественным Расточителям.

Атрибут: Ловкость.

*Дом Зеркал

Это колдовство представляет собой зловещую отвлекающую тактику, состоящую в создании множественных химерических образов. Эти образы являются безвредными и не могут атаковать кого-либо, но, во время боя, противникам требуется время для того, чтобы определить, где среди мечущихся теней и странных, наполовину сформировавшихся образов, скрывается истинный Обитатель (или подменыш). Некоторые из этих образов могут быть зеркальными копиями заклинателя, тогда как другие состоят из нечетких движений света и тени, которые заметны лишь краем глаза, но при этом слишком угрожающи для того, чтобы на них можно было не обращать внимания.

Система: Используемое королевство определяет, кого именно отвлекают образы. Применение данного Искусства стоит один пункт Гламура. Каждый химерический образ оживает и начинает двигаться вокруг заклинателя максимально угрожающим и сбивающим с толку образом. При использовании этого колдовства с Королевством Людей, объектом его воздействия становятся смертные, тогда как Королевство Предметов необходимо для того, чтобы обмануть видеокамеру. Количество выброшенных успехов (сложность 7) определяет, сколько именно образов появляется рядом с Обитателем. За каждый созданный образ объект воздействия колдовства получает сложность +1 к броскам Инициативы во время сражения и всем броскам Сообразительности, связанным с небоевыми ситуациями. Действие Дома Зеркал продолжается в течение одного оборота за каждый успех.

Тип: Химерический.

**Стремительность Гермеса

Стремительность Гермеса увеличивает скорость реакции и ловкость цели, помогая ей уворачиваться от ударов.

Система: При использовании Стремительности Гермеса персонаж должен потратить один временный пункт Гламура.

После этого он получает модификатор сложности -1 ко всем броскам Уклонения за каждый успех. Это колдовство не может опустить сложность бросков Уклонения ниже трех. Стремительность Гермеса действует в течение одного оборота за каждый успех.

Тип: Химерический.

***Армилустра

Это колдовство способно усилить оружие (или даже голые руки) настолько, что оно начинает наносить аггравированный урон. Иногда именуемое "Мифогубителем", оно не только представляет для фей такую же угрозу, как и холодное железо, но и является смертельным для Расточителей. Зачарованное с помощью Армилустры оружие начинает светиться красноватым светом.

Система: Используемое королевство определяет, что становится воплощением Мифогубителя. Таким образом, Королевство Предметов понадобится для зачарования оружия, тогда как Королевство Фей пригодится тому, кто захочет зачаровать свои кулаки. В свою очередь, Королевство Природы поможет сделать смертоносными розовые шипы или кошачьи когти. Для использования Армилустры требуется потратить один временный пункт Гламура. Количество выброшенных успехов (сложность 6) определяет, сколько "зарядов" аггравированного урона предоставляет колдовство прежде, чем его придется накладывать заново. К примеру, если Армилустра использована в отношении меча, то четыре успеха будут указывать на то, что зачарованный клинок сможет нанести четыре уровня аггравированного урона прежде, чем вновь станет обычным мечом. Количество наносимого аггравированного урона не может превышать базовый урон, определяющийся разновидностью оружия.

Тип: Вирд.

****Кружащийся Дервиш

Это колдовство наделяет удары воина исключительной точностью, происходящей из удивительной скорости и изящества его движений. Обычно Кружащийся Дервиш используется до вступления в бой. Данное колдовство заметно облегчает попадание по противнику, соответствующему используемому Королевству.

Система: Королевства для Вращающегося Дервиша идентичны тем, которые используются при Источнике Жизни (смотрите ниже). Таким образом, если Обитатель собирается сражаться с другой феей, ему придется воспользоваться данным Королевством, тогда как попытка уничтожить какой-то важный предмет одним ударом потребует применения

Королевства Предметов. Обитатель, применяющий Кружащегося Дервиша, должен потратить для этого пункт временного Гламура.

За каждый выброшенный успех, сложность попадания по объекту этого колдовства уменьшается на 1 пункт. Кружащийся Дервиш действует в течение одного оборота за каждый успех, и не может понизить сложность броска атаки ниже двух. Провал указывает на то, что броски, направленные на эту цель, будут производиться с большей сложностью, нежели обычно.

Тип: Вирд.

*****Источник Жизни

Источник жизни обычно применяется перед беспощадными сражениями, в которых собирает принять непосредственное участие персонаж. Это колдовство усиливает способность Обитателей наносить удары в жизненно важные части тела противника.

Система: Королевство, использующееся для этого колдовства, должно соответствовать природе противника, с которым сражается Обитатель. Для использования этого колдовства, Обитатель должен потратить по одному пункту временного Гламура за каждого противника, охваченного его воздействием. Количество успехов определяет количество дополнительных кубиков, бросающихся для определения урона. Кроме того, если использующий Источник Жизни Обитатель выбрасывает количество десятков, превышающее значение Выносливости его противника (учитываются только "чистые" десятки, оставшиеся после отнимания единиц), то последний лишается одной конечности (или же предмет теряет какую-то жизненно важную часть). Источник Жизни действует до конца сражения или же до тех пор, пока в небоевой ситуации не будет нанесен решающий удар.

Тип: Вирд.

Онейромантия

Из всех тех опасностей, с которыми мы столкнулись за последние тридцать лет, главной стало возвращение Онейромантов. Если нам не удастся их остановить, то я могу предсказать лишь полную гибель Народа Грезы. Так во время недавнего тайного заседания Парламента Грез сказал Герцог Дрэй. Хотя буквальный перевод этого слова означает гадание через сны, Онейромантия, в действительности, представляет собой нечто гораздо большее - в сути своей, она позволяет сделать сны реальностью. Считающееся творением Фоморов (которые предположительно могли добиваться с его помощью гораздо больших результатов, нежели те, которые перечислены

ниже) это Искусство является не слишком-то распространенным даже среди представителей Темного Рода. Тем не менее, при всем при этом оно остается бесценным оружием в руках вернувшихся Обитателей. Подменыши находят его особенно опасным, так как это Искусство крайне эффективно размывает границы между сном и явью, истинным и воображаемым. Некоторые из вернувшихся Обитателей используют его для того, чтобы похищать или уничтожать Мечтателей, захватывать фригольды и убивать подменышей. Для того чтобы воздействовать на кого-то с помощью описанного ниже колдовства, заклинателю потребуется какая-то ценная вещь, принадлежащая его жертве. Для установления симпатической связи требуется затрата одного пункта Гламура, после чего бросок Гламура (сложность 7) определяет то, сколько раз с помощью этой вещи может быть использовано Искусство Онейромантии, прежде, чем она окажется потеряна для Грезы. И, наконец, в день, предшествующий использованию колдовства, заклинатель должен увидеть свою жертву (следует отметить, что он может сделать это с помощью магии).

Атрибут: Интеллект.

*Онейродиния

Это способность позволяет насылать сны. Заклинатель едва ли способен определять их непосредственное содержание, но он может предопределить их суть - обычно с помощью двух или менее слов (к примеру, спокойный полет, сексуальный кошмар или доброе предзнаменование). Заклинатель так же может "подсадить" в сон один образ (им может быть определенный запах, мелодия, место и так далее).

Система: Заклинатель тратит пункт Гламура и делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). За каждый успех, набранный заклинателем, объекту колдовства придется видеть один и тот же сон в течение еще одного дня. Таблица Туманов, приведенная в базовой книге Подменышей: Грезы определяет, насколько хорошо объект колдовства помнит сон после пробуждения.

Тип: Химерический.

**Онейрокрития

Так же именуемое "чтецом снов", это колдовство позволяет Онейроманту заглядывать в чужие сновидения. Хотя оно действительно бесценно в деле получения материала для шантажа или признания наиболее сокровенных тайн, должная интерпретация увиденного может представлять собой нелегкую задачу. Рассказчику рекомендуется подавать образы, предстающие в сновидениях, как можно более фрагментарным

образом, чтобы заклинателю пришлось потрудиться, пропуская через себя множество непонятных и хаотичных картин, заполняющих большую часть сновидений, прежде, чем ему удастся обнаружить истину.

Система: Заклинатель тратит пункт Гламура и делает бросок Интеллекта + Королевства (сложность равняется текущему значению Воли или Банальности цели, в зависимости от того, что выше). За каждый успех, набранный заклинателем, ему удастся прочесть один час сна цели. Он так же может "ловить" части сновидений, сохраняя их в кристалле особой формы. Для этого ему требуется потратить дополнительный пункт Гламура и сделать бросок Гламура (сложность 7). Онейроманту удастся поместить в кристалл один отрывок сновидения (к примеру, часть, где спящая женщина с наслаждением убивает своего мужа) за каждый успех. Другой Онейромант может "прочитать" кристалл с помощью этого колдовства, сделав успешный бросок Интеллекта + Королевства Предметов (сложность 7). Каждый успех позволяет просмотреть один отрывок сновидения, сохраняющийся в кристалле.

Тип: Химерический.

***Онейратаксия

На этом уровне Искусства заклинатель может заставить полночные фантазии жертвы проникнуть в часы ее бодрствования, тем самым, размывая границу между сном и явью. Ее сновидения становятся реальностью, принимая обличье самодостаточных химер, которых могут видеть только Мечтатели. (В то же время, стоит отметить, что обладатели высокой Проницательности так же способны заметить их боковым зрением). Эти химеры являются безвредными фантазмами, лишенными какой-либо материальной формы. Тем не менее, в глазах того, кто породил их, они кажутся более чем реальными, следуя по его стопам изо дня в день и, зачастую, доводя своих несчастных жертв до безумия (особенно в том случае, если они представляют собой воплощение вины или какой-либо неприятной тайны).

Система: Заклинатель тратит пункт Гламура и делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). За каждый успех, набранный заклинателем, объекту колдовства придется сталкиваться со своими ожившими сновидениями в течение одного дня.

Тип: Химерический.

****Обморок

Часто связываемое с остановкой "сердца" или внезапной утратой воли к жизни, это колдовство позволяет Обитателю проникать в сны и взаимодействовать там с их создателем. Заклинатель может создавать фантомные химеры и определять общую природу сна (хотя при этом реакция сновидца остается ему неподвластной). Главная опасность, которую представляет собой это колдовство, связана с тем, что оно позволяет заклинателю похищать у своих жертв Гламур или Выносливость. Именно оно послужило прообразом столь распространенных легенд о суккубах и ведьмах, которых проникают в чужие сновидения.

Система: Заклинатель тратит пункт Гламура и делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). За каждый успех, заклинатель может проникнуть в грезы жертвы в течение одного полного цикла сна. Для того чтобы похитить жизненную силу или Гламур, заклинатель должен потратить дополнительный пункт Гламура, и сделать противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). После этого он может похитить один пункт Гламура или Выносливости за каждый выброшенный успех, повторяя это в течение каждого цикла сна. Следует отметить, что Атрибуты жертвы не могут опуститься ниже единицы в одном из этих снов. Раз в течение цикла сна, владеющие зрением фей могут попытаться сделать бросок Восприятия + Проницательности (сложность 8), чтобы понять, что кто-то "играется" с их собственными снами или же снами тех, за кем они наблюдают. Осознав это, спящий может попытаться сделать противоположный бросок Воли, чтобы изгнать незваного гостя из своего разума. Для того чтобы помочь кому-то другому, подменышу достаточно разбудить сновидца, прервав, тем самым, цикл сна.

Тип: Вирд

*****Очищение

Именуемое так в силу своей способности выжигать из своих жертв весь физический "сор", это колдовство способно превращать обитателей и предметы Мира Осени в грезы. Жертва этого колдовства становится живой, разумной химерой, после чего в меру своих сил и возможностей учится справляться с условиями своего нового существования. Новорожденные химеры не получают присущие им Свойства автоматически; тем не менее, все наличествующие у них в Море Осени сверхъестественные способности получают соответствующие химерические эквиваленты. Таким образом, торговец машинами, обманувший Обитателя, определенно окажется беззащитным (и явно напуганным) в своем новом

положении, тогда как оборотень сможет использовать химерические эквиваленты своих Даров. В случае с продолжительным Очищением, жертва все дальше и дальше отдается от Мира Яви. Воспоминания о пропавшем человеке так же стираются с различной скоростью, что напрямую зависит от того, сколько людей его знало (вполне логично, что безымянного бродягу заставить исчезнуть гораздо легче, нежели какую-то знаменитость). Со временем пропадают даже физические проявления того, что этот человек некогда существовал (фотографии, свидетельство о рождении и так далее), хотя до поры до времени они все еще могут пробудить воспоминания о нем в памяти других людей. Схожим образом обстоит ситуация с другими Королевствами, так как определенно легче заставить исчезнуть набор ключей, нежели известный собор (не говоря уже о волне Банальности, которая может обрушиться на заклинателя в случае с последним событием). Слухи о том, что с пропавшим Королем Дэвидом могло произойти нечто подобное, вызвали немалую панику среди некоторых из его приближенных.

Система: Заклинатель тратит пункт Гламура и делает противоположный бросок Интеллекта + Королевства против текущего значения Воли или Банальности цели (в зависимости от того, что выше). Количество успехов определяет продолжительность воздействия колдовства. Те, кто подвергся Ритуалу Пути Подменыша, получают два дополнительных кубика к броску Воли, отображающему сопротивление Очищению. Следует отметить, что это колдовство не действует на Обитателей, химер, Таллэйнов и других существ, которые уже пребывают в полностью нематериальной форме, хотя, при этом, Очищение способно заставить Обитателя покинуть тело, которым он завладел, или же разрушить магию Проявления. Обитатель, который завладел чьим-то физическим телом, может внезапно оказаться перед очень удивленным человеком-химерой, тогда как подменыш или Проявленный Обитателей неожиданно может принять Облик Фантома. Даже те, кто подвергся постоянному Очищению, могут со временем вернуть себе свое материальное тело, но для этого им придется преодолеть немало трудностей. Тем не менее, как только последний из живущих забывает жертву (независимо от того, сколько успехов было выброшено на первоначальном броске) никакая сила, кроме согласия самого заклинателя не сможет вернуть ее обратно – хотя, при этом, она может вечно жить в Грезе.

Один успех – Один день. Те, кто встречались с жертвой один или два раза, забывают о ней.

Два успеха – Одна неделя. О жертве забывают ее отдаленные родственники.

Три успеха – Один месяц. Те, кто встречаются с жертвой каждый день, забывают о ее существовании.

Четыре успеха – Один год. О жертве забывают друзья. Незначительные материальные атрибуты ее существования (фотографии, личные вещи и так далее) исчезают или заменяются другими.

Пять успехов – Жертва исчезает навсегда. О ней забывают как враги, так и любимые. Все оставшиеся напоминания о ней в Море Осени (банковские счета, личные письма, произведения искусства и так далее) исчезают, заменяются другими или меняют хозяев в течение следующих нескольких лет.

Тип: Вирд.

Примечание относительно Королевства Фей

Подменыши и Темный Род могут действительно быть родичами в некотором отношении, но их различия оказывают непосредственное влияние на то, как они используют колдовство в отношении друг друга. Подменыши, стремящиеся воздействовать на Обитателей, должны обладать третьим уровнем Королевства Фей, как если бы те были химерами. То же самое относится к Обитателям, стремящимся воздействовать на подменышей. В том случае, если заклинатель пытается воздействовать на простолюдинов или аристократов, принадлежащих к его собственному роду, он использует стандартные уровни этого Королевства.

Глава Пятая: Отвергнутые Серебром

Повествование

Эта глава содержит информацию, предназначенную исключительно для глаз Рассказчика, так как именно с ее помощью он сможет интегрировать Темный Род в мир Подменышей: Грезы (Changeling: The Dreaming). Вы найдете здесь идеи для проведения хроник, главными героями которых будут Обитатели, а так же рекомендации для одновременного использования, как обычных подменышей, так и их Темных собратьев в ходе одной и той же хроники. Кроме того, в данной главе вы найдете любопытные замечания относительно атмосферы и темы предстоящих игр, небольшие наброски хроник, которыми сможет воспользоваться Рассказчик, и информацию об Аугмене. И, наконец, здесь представлена новая информация о Дворах Фоморов и их отношениях со своими старыми прислужниками, Обитателями.

Атмосфера

Самым важным аспектом атмосферы в игре Обитателей является загадка. Обитателям, оказавшимся в мире, которого они никогда не знали, приходится разбираться с новым и уникальным положением, которое они теперь занимают в мироздании. Идя по тугому канату, протянувшемуся между двумя мирами, они не могут не заметить тех бесконечных возможностей, которые открываются перед ними, одним из результатов чего, возможно, оказывается то, что именно в их власти находится большая часть равновесия сил. Тем не менее, немногие Обитатели успели осознать это, и им остается лишь нащупывать истину в сумерках, которыми укутан Мир Осени. Они являются частью Тьмы, но, в конечном счете, могут оказаться величайшими ее жертвами. Каждое действие их противников может подразумевать несколько противоречивых исходов. Мир Яви является темным и наполненным опасностями местом. Постоянные неудачи перемежаются периодическими радостями и светлыми моментами. Как бы то ни было, основной задачей атмосферы является отображение элегантного и зловещего ощущения поздней Осени. Хотя игра, связанная не с обычными подменшами, а Обитателями, является более мрачной, зловещей и пугающей, Рассказчик ни в коей степени не должен упускать то ощущение чуда, которым всегда славилась линейка Подменышей.

Тема

Среди многих возможных тем, которые Рассказчик может использовать в игре, посвященной Темному Роду, следует отметить три заглавных темы. Именно они, так или иначе, должны найти отображение в придуманной им истории.

Загадка: Мир Тьмы всегда отличался таинственностью и загадочностью. Обитатели одновременно являются абсолютно чуждыми ему, и, в то же время, неразрывно с ним связанными. Будучи чужаками в Мире Яви, но, в то же время, творениями его темнейших грез, Обитатели обладают воистину уникальными возможностями и перспективами. Они действительно могут не иметь ни малейшего представления о внешних атрибутах современного общества, но они очень тесно связаны с его глубинными течениями, которые, фактически, выступают основным фундаментом общественной жизни, результатом чего становится достаточно хорошее понимание его сокровеннейших тайн и секретов. Впрочем, как и в случае со всеми остальными обитателями Мира Тьмы, Обитатели способны видеть лишь отдельные части этого полотна.

Ужас: Обитатели, посещающие Мир Яви, должны смириться с тем фактом, что они, в какой-то степени, являются не более чем порождениями человеческого воображения. Этого достаточно для того, чтобы свести некоторых из них с ума, лишая желания предпринимать что-либо, или же подвигая на великие злодеяния с целью доказательства своего существования. Будучи порождениями теней, Обитатели являются еще одним кошмаром Мира Тьмы, но, помимо их, в темной воде мироздания водится гораздо большая рыба. Их древние темные владыки, Фоморы, не интересовались историей Обитателей со времен Тессараконты, но теперь они стремятся вернуть себе души своих старых последователей, независимо от того, хотят они этого или нет. Темные грезы Расточителей так же неведомы большинству Обитателей. И, что хуже всего, неизвестный ужас, именуемый Банальностью, рассеивает тела и души Адхене.

Паранойя: В мире, где все является странным и новым, не принято принимать на веру практически ничего. Источник этой паранойи может быть достаточно незаметным. Нечто лишь чуточку отклоняющееся от нормы может оказаться гораздо более странным и пугающим, чем что-то абсолютно неправильное (и, соответственно, на этом можно сделать упор). В том случае, если Рассказчику удастся, как следует справиться со своей задачей, его игроков ожидает пугающая перспектива накручивать все более и более сужающиеся круги, отчаянно стараясь уследить за своей спиной.

Идеи Хроники

Ниже приведены примеры нескольких конфликтов, в которые могут оказаться вовлечены игроки.

Обитатели против Подменышей

Сталкиваясь со своими исконными врагами, возвращающиеся Обитатели должны учитывать тот факт, что познания подменышей относительно Мира Осени значительно превышают их собственные, и, в то же время, последние достаточно сильны и в Грезе. Китэйны обладают монополией на Мечтателей, троды и фригольды, окружающие Ближнюю Грезу, и обладают гораздо большей сопротивляемостью Банальности, нежели представители Темного Рода. Большинство подменышей не питает особенной любви к Обитателям, которые некогда с такой радостью вырезали фей в соответствии с приказами их владык-Фоморов. Даже представители Неблагого Двора с некоторым подозрением относятся к недавно возвратившимся Адхене. Хотя они кажутся более открытыми для переговоров, многие Обитатели, которые прибыли в Мир Яви ранее, обнаружили, что Теневой Двор гораздо более заинтересован в том, чтобы манипулировать ими, нежели помогать. В силу того, что Адхене не защищены Законом, немногие подменыши дважды подумают, прежде чем расправиться с Обитателем. С другой стороны, до того, как они стали врагами во время Войны Деревьев, разница между подменышами и Адхене считалась не большей, нежели между различными племенами Обитателей. Некоторые Обитатели могут понимать, что Тессараконта, в действительности, была войной между двумя древними и неизведанными силами, ни одна из которых не была так уж сильно заинтересована в благосостоянии младших духов, которые выступали их пешками. Некоторые подменыши и Адхене вполне могут решить, что гораздо больший интерес для них представляет преследование целей, связанных с их собственными судьбами, нежели служба этим изначальным силам. Феи, обладающие подобным складом ума, всегда найдут немало общего.

Обитатели против Обитателей

Тот факт, что Обитатели находились на одной стороне во время Войны Деревьев, еще не означает того, что теперь они не преследуют довольно различные цели. Некоторые из них служат Фоморам, причем как официально, так и по духу; другие же, в свою очередь, предпочли поискать для себя лучший удел. Результатом этого стало то, что разногласия между этими двумя группами никогда не стихали, а в последнее время наоборот усилились. Но, даже если забыть об этом, то факт остается фактом - различные расы Обитателей всегда враждовали между собой, и ожесточенные конфликты нередко разгорались даже между одними и теми же Адхене. Причиной этого могли быть противоречия и споры из-за земель или

Мечтателей, древняя кровная ненависть или политические мотивы. Политические махинации Темного Рода связаны с амбициями и планами лидеров каждого из народов Адхене, одной из главных целей которых, обычно, является недопущение того, чтобы их полевые агенты (или враги среди других Адхене) знали слишком много. С первого же дня, Рассказчик должен дать персонажам понять, что их господа скрывают от них нечто очень важное и, в то же время, очень опасное. Игроки должны осознавать, что они работают на огромные, древние и практически непобедимые тайные общества. В конце концов, любого Обитателя, который угрожает интересам своего народа (или тому, что понимает под ними его господин) ожидает быстрая и очень "прискорбная" кончина.

Обитатели против Таллэйнов

Если представители Темного Рода были сержантами и капитанами армий Фоморов во время Тессараконты, то Таллэйны, зачастую, оказывались обычными пехотинцами. Даже самые низшие из Обитателей обычно считают Таллэйнов жалкими примитивными существами. Таллэйны часто презируют слишком деспотичных Адхене, и редко отказывают себе в удовольствии нанести удар в спину своему "начальству", если они думают, что при этом смогут уйти безнаказанными. Многие Таллэйны уже собираются под знаменами Фоморов (пускай даже официально они еще не взвились в воздух), и питают более чем недружественные чувства к тем, кто не собирается следовать их примеру.

Обитатели против Человечества

Тема, которая достаточно часто ускользает от внимания игроков в тех играх, где их протагонисты являются сверхлюдьми, а именно опасности, подводные камни и маленькие победы, сопровождающие их взаимоотношения с обычными людьми, может оказаться очень важной в хронике Обитателей. Представители Темного Рода могут считать смертных исключительно противоречивыми и непредсказуемыми существами, "питательными тубиками" Гламура или чудесными созданиями, которые многого добились, но и многое потеряли. В любом случае, Адхене очень быстро узнают, насколько опасными могут быть некоторые представители человеческого рода. Невзирая на всю свою целеустремленность и беспощадную жестокость, Обитатели все еще остаются достаточно слабыми и хрупкими. Для них даже смертные с относительно низкой Банальностью являются потенциальными Людьми Осени. Даже если это не является главной темой истории, обычные люди и их грезы формируют

основной фон, на котором разворачиваются полные трагизма и страсти драмы Обитателей. Другой стороной этой монеты являются ситуации, когда некоторые представители Темного Рода переносят зачарованных людей в Грезу против их воли, устраивая там некое подобие работорговческих рынков, где смертных приобретают в качестве рабов, спутников или жертв. Помимо этого, существуют люди, демонстрирующие воистину поразительные способности, природу которых Адхене, в большинстве своем, очень плохо понимают. Среди них стоит отметить умелых магов, известных Обитателям как Владыки Порядка, некоторые из которых, как бы не смешно это звучало, отчасти приложили свою руку к открытию врат, благодаря которым Обитатели вернулись в Мир Осени - и которые могут захотеть загнать выпущенного джинна обратно в бутылку. Как будто бы этого было еще недостаточно, многие Адхене старательно отрицают свою зависимость от людей, которые якобы позволяют им находиться в Мире Яви.

Обитатели против Фоморов

Во время Тессараконты большая часть Адхене служила Фоморам и потому теперь, когда они возвращаются, Обитатели должны быть безумно счастливы, верно? На самом деле, все это не так-то просто. Проблема в служении ненасытным, чужим и практически всемогущим монстрам из "подсознания" состоит в том, что они, в лучшем случае, считают вас любимой зверушкой и более чем расходным материалом. Обитатели могут решить, что даже в мире людей есть вещи, которые им нравятся (музыка, книги, архитектура, отдельно взятые смертные), тогда как Бесконечная Зима раз и навсегда положит им конец. То, что когда-то ваш прапрапрадедущка Фир-болг служил Фоморам, еще не означает, что ныне живущий игровой персонаж обязан пойти по его стопам (хотя, конечно же, Фоморы могут считать иначе). Независимые Адхене опасаются того, что древние договоры могут заставить их служить Фоморам против их воли и боятся пробуждения Темных Древних не меньше Китэйнов. Но, в то же время, немало представителей Темного Рода с готовностью предложили им свои услуги в качестве агентов хаоса, действующих как в Грезе, так и в Мире Осени.

Белый Двор пробудился относительно недавно, а Красный Двор бодрствует еще меньше. В сути своей, они только что открыли глаза, собрали свои любимые игрушки и протянули руки к дремлющему в неведении миру. То там, то здесь происходят какие-то странные события, принимающие форму знамений и предзнаменований. Другие темные служители Грезы Фоморов так же начинают пробуждаться ото сна. Существа, которые считались давно уничтоженными или изгнанными из королевств, порожденных здоровыми разумами,

постепенно возвращаются. Некоторые из этих абсолютно чуждых человеческому разуму чудовищ имеют не больше общего с Адхене, чем с Китэйнами или обычными людьми. Даже мудрейшие оракулы Обитателей не знают практически ничего об этих отвратительных Оверлордах - генералах Грезы Фоморов. В любом случае, представители Темного Рода знают о Фоморах гораздо больше, чем подменыши. Древние храмы, возведенные в Королевствах Ужаса, скрывают кровавые тайны Страны Фимбулвинтера и темных жрецов, которые тысячелетиями ожидали возвращения своих господ.

Обитатели против Вампиров

Хотя уничтожение Раваны и большей части его клана очень сильно повлияло на Грезу и до сих пор отражается на Обитателях, большая их часть не имеет практически никакого представления о вампирах. Те же, кто, несмотря ни на что, сталкиваются с Сородичами, очень быстро понимают, что эти существа являются истинными мастерами самых запутанных и коварных интриг смертного мира, уходящих своими корнями в глубину веков. Обитатели, которые, так или иначе, становятся частью заговоров Сородичей, уже очень скоро начинают оглядываться через плечо, не зная, кому они могут довериться.

Обитатели против Оборотней

Темный Род знает о Гару гораздо больше, чем можно было бы предположить. Странствия по Зеленым Путям Балора уже не раз заводили некоторых Обитателей в Среднюю Умбру. Большинство оборотней, которые знают об Обитателях, считают их обычными духами (или, что более вероятно, Бэйнами). Наиболее искушенными в делах Гару среди Адхене являются фуаты, которые так же считаются яростными защитниками "Матери Гайи". Фианна знают об Обитателях больше, чем все остальные племена Гару вместе взятые, однако даже их знания сложно назвать значительными. Недавние союзы, заключенные между некоторыми представителями аристократии оборотней и Ши, так же в немалой степени уменьшают вероятность плодотворного общения Адхене и Гару.

Обитатели против Магов

Те маги, которых подменыши называют Скрытыми, а Обитатели именуют "Владыками Порядка", воплощают в себе силы Банальности и, следовательно, стремятся к тому, чтобы ничто сверхъестественное так и не было открыто миру. Лорды Порядка считают себя частью благой и упорядоченной сущности, которая является единственным, что может

сдержат силы хаоса. Для них большинство Обитателей принадлежит к числу хаотичных, враждебных и чуждых нормальному миру чудовищ, которые обитают за пределами привычной реальности. Вкратце, можно отметить, что Обитатели, которые сталкиваются с любой разновидностью магов, окажутся на полностью незнакомой себе территории.

Обитатели против Призраков

Призраки не присутствуют физически в мире фей и, следовательно, гораздо менее известны Обитателям, чем представители упомянутых ранее групп. Из всех Адхене, только кереметы, которые скитаются по безлюдным пустошам Черных Путей Балора, поддерживают хотя бы какие-то контакты с Землями Теней, и даже это стало гораздо более проблематичным в силу недавнего Вихря.

Аугмен

Как описано в Грезах и Кошмарах (Dreams and Nightmares), Аугмен представляет собой общую для всех подменышей тенденцию усиливать свои Права Рождения или Слабости, по мере того, как они погружаются в Грезу. В свою очередь, Обитатели теряют свои силы по мере того, как они приближаются к враждебным Королевствам Осени. Как и в случае с подменшами, это означает, что в Дальней или Глубокой Грезе даже среднестатистический Обитатель становится достаточно могущественным

Ближняя Греза

• Ачери

Порождение Нервоз: Ачери больше не нужно тратить Гламур для того, чтобы отделять от себя свою тень.

Соблазн: Всякий раз, когда ачери использует это Право Рождения для того, чтобы сбить кого-то с пути истинного, он получает +2 кубика к броскам Харизмы и Манипулирования (но без дополнительного бонуса от Арии Диониаэ), даже если при этом его временное значение этих Атрибутов превышает пять пунктов.

Перековывание: Персонажу ачери необходимо выбрать два дополнительных объекта своих пагубных пристрастий.

Алый Запрет: Алый Запрет не усиливается и не ослабевает под воздействием Аугмена.

• Аониды

Изящество Каллиопы: Все аониды получают дополнительный пункт к значению своего Манипулирования или Харизмы, даже если в результате этого значение данных Атрибутов превышает пять пунктов.

Опустошение Адониса: Жертва не только теряет Гламур, но и ее мысли оказываются настолько сосредоточены на аониде, что часть Гламура, который он получает в течение следующего дня, переходит к музе, как только жертва оказывается в поле ее зрения (муза делает противоположный бросок Манипулирования + Хитрости против Воли жертвы).

Глупость Арахны: Муза начинает относиться к своим способностям еще более ревниво и самоуверенно. Эта Слабость распространяется не только на присущую ей область искусства, но и те формы созидания, которые так или иначе связаны с ней. Кроме того, все броски Эмпатии музы получают сложность +1, так как муза становится слишком высокомерной для того, чтобы смотреть дальше собственного носа.

• Фир-болги

Дыхание Фирчлиса: Фир-болги оказывают значительное воздействие на свое окружение. Сложность воздействия на Фирчлис для Фир-болгов опускается на один пункт (до сложности 6). Последствия применения этого Права Рождения остаются в действии до тех пор, пока Фир-болг не покинет место, где он прибегал к нему, или же в течение одного дня за каждый успех. Сила и продолжительность воздействия Дыхания Фирчлиса не являются кумулятивными.

Голод Эохайда: После первой недели, проведенной без особой пищи, Фир-болг должен каждый день делать бросок Воли (сложность 8), чтобы не наброситься на первый же ее источник, который попадется ему на глаза.

• Фуаты

Язык Зверей: Фуат может общаться как с растениями, так и животными. Конечно же, суть существа, с которым пытается побеседовать фуат, накладывает определенные ограничения на это общение. Данная способность так же дает фуату +1 кубик ко всем броскам Харизмы и Манипулирования, связанными со стихийными Неодушевленными.

Звериная Натура: Движение фуата увеличивается до 25 ярдов + четырехкратное значение Ловкости в течение каждого оборота, при условии, что фуат находится в своей естественной среде. К Выносливости

всех фуатов добавляется два пункта, даже если при этом значение данного Атрибута превышает 5 точек. Кроме того,

естественное оружие фуатов становится более грозным, нанося дополнительный пункт агgravированного урона. Один пункт Гламура позволяет им активировать его или же скрыть на целую сцену.

Безумие Менады: Безумие фуата становится еще более основательным. Сложность различения друзей и врагов в этом состоянии возрастает (бросок Восприятия + Эмпатии по 9 сложности). Впадая в Безумие Менады, фуаты все еще никогда не нападают на себе подобных. Для сопротивления безумию фуат может производить броски Воли в течение каждого оборота после первого (сложность 8). Когда фуат набирает количество успехов, равное его постоянному Гламуру, он может прервать бой.

- Кереметы

Теневой Путь: Действие этой способности не изменяется, в какой бы части Грезы не находился керемет.

Сила Воли: До тех пор, пока у керемета остается хотя бы два пункта Воли, он обладает полным эквивалентом Достоинства Железная Воля и может сопротивляться самым жестоким физическим пыткам. Он обладает иммунитетом ко всем химерическим болезням, за исключением самых редких и смертоносных.

Пакт Дагды: Действие Пакта Дагды не изменяется вне зависимости от того, насколько глубоко в Грезу уходит керемет.

Меланхолия: Эмоции керемета становятся еще слабее, и он получает сложность +2 ко всем Социальным броскам и сложность +3 ко всем броскам Эмпатии или других Способностей, призванных определить, о чем думают другие люди.

- Мойры

Восприятие Ауры: Игрок делает бросок текущего значения своего Гламура (сложность 6) и может уловить один "мгновенный" образ, связанный с будущими действиями объекта своего интереса, за каждый успех. При этом Мойры получают один автоматический успех при использовании любой разновидности Искусства Предсказаний.

Фата: Это Право Рождения не подвергается воздействию Аугмена.

Суеверие: По вполне очевидным причинам, Суеверие заметно усиливается по мере погружения в Грезу. Мойры могут лишь изредка избавиться от Кошмаров или ослабить воздействие проклятья, исправив то, что они совершили, или каким-либо иным образом искупив свою вину (в зависимости от желания Рассказчика). Вдобавок к этому, любое нарушение Гейса, Запрета или какой-либо другой клятвы мойрами,

добавляет два дополнительных кубика к обычным негативным последствиям этого поступка.

•Нарака

Гнев Кали Ма: Обжигающий огонь нарака, вырывающийся из их ртов, теперь наносит аггравированный урон. Игрок делает бросок кубиков, количество которых соответствует постоянному Гламуру персонажу (сложность 7) и наносит один уровень урона за каждый успех. От этой атаки можно уклоняться так же, как и обычно. Применение данного Права Рождения стоит один пункт Гламура.

Руки Раваны: Игрок делает бросок текущего значения Гламура нарака (сложность 6). Каждый успех прибавляет один дополнительный кубик к броскам Фехтования или Драки или же может добавить одну дополнительную атаку за каждые две руки (округляется вверх). Количество рук, появляющихся у нарака во время использования этого Права Рождения, так же равняется количеству выброшенных успехов. Использование данного Права Рождения стоит один пункт Гламура и действует на протяжении часа за каждый успех или же до тех пор, пока нарака не захочет принять свой первоначальный облик.

Проклятье Шивы: Слабость нарака к музыке изрядно усиливается. Если нарака слышит звуки каких-либо музыкальных инструментов, он должен мгновенно прекратить свои занятия и пуститься в пляс, если, конечно же, ему не удастся набрать количество успехов, равное значению его Воли (сложность варьируется в зависимости от качества музыки). Количество успехов так же указывает на то, в течение скольких оборотов персонаж может сопротивляться воздействию этой Слабости. Нарака так же могут использовать Волю для того, чтобы противостоять ей (на протяжении того времени, которое они находятся в области слышимости музыки).

Далекая Греза

• Ачери

Порождение Нервоз: В Далекой Грезе все обычные средства исцеления получают -1 к своей эффективности.

Соблазн: Всякий раз, когда ачери использует это Право Рождения для того, чтобы сбить кого-то с пути истинного, он получает +2 кубика к броскам Харизмы и Манипулирования (+3 в Арии Диониаэ), даже если при этом временное значение этих Атрибутов превышает пять пунктов.

Перековывание: Персонажу ачери необходимо выбрать три дополнительных объекта своих пагубных пристрастий. Все броски сопротивления этим порокам получают сложность +1.

Алый Запрет: Алый Запрет не усиливается и не ослабевает под воздействием Аугмена.

- **Аониды**

Изящество Каллиопы: Все аониды получают дополнительный пункт к значению своего Манипулирования или Харизмы, даже если в результате этого значение данных Атрибутов превышает пять пунктов.

Опустошение Адониса: Жертва больше не оказывает сопротивления. Игрок делает бросок Манипулирования + Хитрости (сложность равняется постоянному значению Воли жертвы) и получает пункт временного Гламура за каждый успех. Это так же распространяется на любой Гламур, полученный на следующий день.

Глупость Арахны: Муза начинает вести себя откровенно безрассудно, получая Недостаток Самоуверенность во всех ситуациях, касающихся тех или иных разновидностей искусства. Кроме того, все броски Эмпатии музы получают сложность +2, так как муза становится слишком высокомерной для того, чтобы смотреть дальше собственного носа.

- **Фир-болги**

Дыхание Фирчлиса: Сложность воздействия на Фирчлис для Фир-болгов опускается на один пункт (до сложности 7). Последствия применения этого Права Рождения остаются в действии до тех пор, пока Фир-болг не покинет место, где он прибежал к нему, или же в течение одного часа за каждый успех. Сила и продолжительность воздействия Дыхания Фирчлиса не являются кумулятивными.

Голод Эохайда: Спустя три дня, проведенные без особой пищи, Фир-болг должен каждый день делать бросок Воли (сложность 9), чтобы не наброситься на первый же ее источник, который попадется ему на глаза. Когда значение его Выносливости достигает одного пункта, он начинает терять два пункта здоровья в течение каждого дня.

- **Фуаты**

Язык Зверей: В Далекой Грезе фуат может общаться с растениями, животными и даже минералами. Конечно же, суть существа, с которым пытается побеседовать фуат, накладывает определенные ограничения на это общение. Данная способность так же дает фуату +2 кубика ко всем броскам Харизмы и Манипулирования, связанным со стихийными Неодушевленными.

Звериная Натура: Движение фуата увеличивается до 25 ярдов + пятикратное значение Ловкости в течение каждого оборота, при условии, что фуат находится в своей естественной среде. К Выносливости

всех фуатов добавляется три пункта, даже если при этом значение данного Атрибута превышает 5 точек. Кроме того, естественное оружие фуатов становится воистину смертоносным, нанося два дополнительных пункта аггравированного урона. Фуату больше не требуется тратить Гламур для того, чтобы использовать это оружие в Далекой Грезе.

Безумие Менады: Безумие фуата становится еще более яростным и диким. Сложность различения друзей и врагов в этом состоянии возрастает (бросок Восприятия + Эмпатии по 10 сложности). Даже впадая в Безумие Менады, фуаты все еще не нападают на себе подобных. Для сопротивления безумию фуат может производить броски Воли каждый второй оборот после первого (сложность 8).

• Кереметы

Теневой Путь: Действие этой способности не изменяется, в какой бы части Грезы не находился керемет.

Сила Воли: До тех пор пока у керемета остается хотя бы один пункт Воли он обладает полным эквивалентом Достоинства Железная Воля и может сопротивляться самым жестоким физическим пыткам. И, наконец, при определении отрицательных модификаторов, вызванных ранениями, временное значение Воли керемета уменьшается вдвое (округляясь вверх), после чего отнимается от любых отрицательных модификаторов, связанных с полученными кереметом ранениями.

Пакт Дагды: Действие Пакта Дагды не изменяется вне зависимости от того, насколько глубоко в Грезу уходит керемет.

Меланхолия: Эмоции керемета становятся еще более безжизненными, и он получает сложность +3 ко всем Социальным броскам и сложность +4 ко всем броскам Эмпатии или других Способностей, призванных определить, о чем думают другие люди.

• Мойры

Восприятие Ауры: Игрок делает бросок постоянного значения своего Гламура (сложность 6) и может уловить один "мгновенный" образ, связанный с будущими действиями объекта своего интереса, за каждый успех. При этом Мойры получают два автоматических успеха при использовании любой разновидности Искусства Предсказаний.

Фата: Это Право Рождения не подвергается воздействию Аугмена.

Суеверие: Мойрам очень редко удается избавиться от Кошмаров или ослабить воздействие проклятья, совершив покаяние в той или иной форме (в зависимости от желания Рассказчика). Вдобавок к этому, любое нарушение Гейса, Запрета или какой-либо другой клятвы мойрами, добавляет три дополнительных кубика к обычным негативным последствиям этого поступка.

- **Нарака**

Гнев Кали Ма: Испускание пламени нарака наносит аггравированный урон и больше не требует затраты Гламура. Игрок делает бросок кубиков, количество которых равняется его постоянному Гламуру (сложность 6) и наносит один пункт урона за каждый успех.

Руки Раваны: Игрок делает бросок постоянного значения Гламура нарака (сложность 6). Каждый успех прибавляет один дополнительный кубик к броскам Фехтования или Драки или же может добавить одну дополнительную атаку за каждые две руки (округляется вверх). Количество рук, появляющихся у нарака во время использования этого Права Рождения, так же равняется количеству выброшенных успехов. Использование данного Права Рождения стоит один пункт Гламура и действует на протяжении одного дня за каждый успех или же до тех пор, пока нарака не захочет принять свой первоначальный облик.

Проклятье Шивы: В Далекой Грезе это проклятье становится практически непреодолимым даже в самых опасных ситуациях. Нарака должен сделать противоположный бросок Воли против Манипулирования + Актерства музыканта. Если музыканту удастся набрать хотя бы на один успех больше, то нарака придется танцевать до тех пор, пока тот не прекратит играть. Все броски нарака во время этого транса делаются со сложностью +3, и они больше не могут тратить Волю для того, чтобы игнорировать воздействие музыки.

Глубокая Греза

- **Ачери**

Порождение Нервоз: Ачери может создавать сразу несколько теней, производя бросок своего текущего Гламура (сложность 6, одна тень за каждый успех).

Соблазн: Всякий раз, когда ачери использует это Право Рождения для того, чтобы сбить кого-то с пути истинного, он получает +3 кубика к броскам Харизмы и Манипулирования (+4 в Арии Диониаэ).

Перековывание: Персонажу ачери необходимо выбрать четыре дополнительных объекта своих пагубных пристрастий. Все броски сопротивления этим порокам получают сложность +4.

Алый Запрет: Алый Запрет не усиливается и не ослабевает под воздействием Аугмена.

- **Аониды**

Изящество Каллиопы: Все аониды получают дополнительный пункт к значению своего Манипулирования или Харизмы, даже если в результате этого значение данных Атрибутов превышает пять пунктов.

Опустошение Адониса: Помимо эффектов, наблюдающихся в Далекой Грезе, однажды соблазненная жертва получает +1 к сложности сопротивления всем последующим попыткам соблазнения со стороны музы (даже если они происходят в менее отдаленных Королевствах Грезы).

Глупость Арахны: Муза демонстрирует крайнюю степень самовлюбленности, полностью замыкаясь в своих безграничных достоинствах и получая Недостаток Самоуверенность. Кроме того, все броски Эмпатии музы получают сложность +3, так как муза становится слишком высокомерной для того, чтобы смотреть дальше собственного носа.

- **Фир-болги**

Дыхание Фирчлиса: Фир-болг становится истинным средоточием хаотичной энергии грез. Сложность воздействия на Фирчлис для Фир-болгов опускается на один пункт (до сложности 5). Сила и продолжительность воздействия Дыхания Фирчлиса не являются кумулятивными.

Голод Эохайда: Спустя два дня, проведенные без особой пищи, Фир-болг должен каждый день делать бросок Воли (сложность 10), чтобы не наброситься на первый же ее источник, который попадется ему на глаза.

- **Фуаты**

Язык Зверей: В Далекой Грезе фуат общаться может со всеми созданиями живой природы, независимо от того, насколько чуждыми они являются. Данная способность так же дает фуату +3 кубика ко всем Социальным броскам, связанным со стихийными Неодушевленными.

Звериная Натура: Движение фуата увеличивается до 50 ярдов + пятикратное значение Ловкости в течение каждого оборота, при условии, что фуат находится в своей естественной среде. К Выносливости

всех фуатов добавляется четыре пункта, даже если при этом значение данного Атрибута превышает 5 точек. Кроме того, естественное оружие фуатов становится воистину смертоносным, нанося три дополнительных пункта аггравированного урона.

Безумие Менады: Безумие фуата становится еще более яростным и диким. Для того чтобы отличить друзей от врагов, фуату необходимо сделать бросок Восприятия + Эмпатии (10 сложность). Впадая в Безумие Менады, фуаты могут нападать на себе подобных (для избежания этого необходимо сделать бросок Восприятия + Эмпатии по 8 сложности). Для сопротивления безумию фуат может производить броски Воли каждый второй оборот после первого (сложность 9).

• Кереметы

Теневой Путь: Действие этой способности не изменяется, в какой бы части Грезы не находился керемет.

Сила Воли: Керемет получает Достоинство Железная Воля и может сопротивляться самым жестоким физическим пыткам вне зависимости от обстоятельств. Кроме того, его Воля не может опуститься ниже одного пункта. И, наконец, при определении отрицательных модификаторов, вызванных ранениями, постоянное значение Воли керемета отнимается от любых отрицательных модификаторов, связанных с полученными кереметом ранениями.

Пакт Дагды: Действие Пакта Дагды не изменяется вне зависимости от того, насколько глубоко в Грезу уходит керемет.

Меланхолия: Эмоции керемета практически полностью отмирают. Он получает сложность +5 ко всем Социальным броскам и автоматически терпит неудачу на любом броске Эмпатии, призванном определить, о чем думают другие люди.

• Мойры

Восприятие Ауры: Игрок делает бросок постоянного значения своего Гламура (сложность 5) и может уловить два "мгновенных" образа, связанных с будущими действиями объекта своего интереса, за каждый успех. При этом Мойры получают три автоматических успеха при использовании любой разновидности Искусства Предсказаний.

Фата: Это Право Рождения не подвергается воздействию Аугмена.

Суеверие: Мойры могут ослабить воздействие Кошмаров, только покинув Глубокую Грезу. Вдобавок к этому, любое нарушение Гейса, Запрета или какой-либо другой клятвы мойрами, добавляет четыре дополнительных кубика к обычным негативным последствиям этого поступка.

- **Нарака**

Гнев Кали Ма: Испускание пламени нарака наносит аггравированный урон. Игрок делает бросок кубиков, количество которых равняется его постоянному Гламуру (сложность 5) и наносит один пункт урона за каждый успех.

Руки Раваны: Игрок делает бросок постоянного значения Гламура нарака (сложность 4). Количество успехов равняется количеству рук, которые добавляются к телу нарака благодаря этому Праву Рождения. Каждый успех прибавляет один дополнительный кубик к броскам Фехтования или Драки или же может добавить одну дополнительную атаку за каждую имеющуюся руку. Использование данного Права Рождения стоит один пункт Гламура и действует на протяжении одного дня за каждый успех или же до тех пор, пока нарака не захочет принять свой первоначальный облик.

Проклятье Шивы: Даже в смертельных ситуациях нарака должен производить противоположный бросок Воли против Манипулирования + Актерства музыканта со сложностью +1. Если музыканту удастся набрать хотя бы на один успех больше, то нарака придется танцевать до тех пор, пока тот не прекратит играть. Все броски нарака во время этого транса делаются со сложностью +4.

Фоморы

Король Дедалус Фиона поднялся на вершину Скалы Полумесяца. Этот изящный пик, который по праву слыл высочайшей горой среди дюжины окрестных королевств, указывал на лунный серп, который, казалось, навсегда застыл в небе прямо над ним. Леди Стратос, которая шла впереди, спокойно ступила на снег, невзирая на жестокий мороз, единственным спасением от которого в этой мрачной и холодной земле оставался ее теплый взгляд. Казалось, что черные штормовые тучи, которые клубились над пиком, собрались сюда со всех уголков Грезы.

Дедалус сделал глубокий вдох, чувствуя, как его легкие наполняются ледяными кристалликами, которые кружились в воздухе. Он не понимал, что происходит. Он просил Стратос открыть ему способ, с помощью которого он мог бы победить своих врагов, Древних Темных, и спасти свое королевство. Стратос повелела королю срезать ивовый посох в его саду, а

затем следовать за ней. Теперь, дюжина борющихся между собой бурь кружилась над горой, скрывая все вокруг белым воющим пологом, в котором он с трудом мог разглядеть саму Стратос, себя и посох. Дедалус держал ивовый посох над головой и ветер ревел в его ушах. Внезапно, раздался оглушительный удар грома, и королю на мгновение показалось, что все соседние горы в одночасье разбились на мельчайшие осколки, рухнув на землю у подножья Скалы.

"Смотри", - крикнула Стратос, - "я дарю тебе Грезу Фоморов. Это гром и молния и ужасающий шторм".

Изящная и хрупкая ветвь ивы согнулась, но осталась цела. Дедалус склонился в глубоком поклоне перед дочерью Дагды, и последовал за ней вниз, к подножью горы.

-Песня Дедалуса из Книги Багрового Ши

Правители Благого Двора всегда убеждали своих подданных в том, что если Фоморы когда-либо вернутся, то для того, чтобы победить их, будет достаточно обладать храбрым сердцем, острым клинком и могучей магией. Если верить их словам, то Фоморы являются темными и очень древними существами, и, конечно же, нельзя отрицать того, что это очень могущественные и опасные враги, но при этом не следует забывать и о том, что всегда остается надежда. В действительности, это прекрасный пример той лжи, которую правители фей привыкли рассказывать своим последователям. Впрочем, возможно, это действительно лучше ужасающей истины. Фоморы - это не просто монстры или злые химерические духи. На самом деле, они происходят из самых мрачных глубин коллективного сознания человечества. Именно это заставило некоторых подменышей считать Фоморов чем-то абстрактным. В конце концов, если Фоморы являются тенью человеческого зла, то, что с того? То же самое можно сказать о некоторых химерах, однако это не означает того, что их нельзя победить. Тем не менее, Фоморы, это не просто отражение Зла - это воплощение всего темного и порочного, что только может скрываться в человеческом сердце. Именно Фоморы, пускай даже не всегда напрямую, стоят за многими из самых ужасающих страниц истории Мира Тьмы. Они в равной степени враждебны как людям, так и феям, и, в данный момент, всеми силами стремятся вернуться туда, откуда они были изгнаны. Для того чтобы раз и навсегда победить их, нужно "всего лишь" очистить каждую человеческую душу от жестокости, ненависти и порока. В результате этого, абсолютно неудивительно то, что

те, кто когда-то сражались с Фоморами, сравнивали их с природными силами, ибо бороться с ними обычными средствами практически так же бессмысленно, как и пытаться поймать ветер голыми руками.

Во время великой войны, которая стала финалом последней эры, Туата де Данаан и Фоморы были противоположными сторонами одной монеты. Одни из них воплощали в себе идеалы и достойнейшие стремления человечества, тогда как другие отражали его темнейшие страхи, но при этом и те, и те, так же превосходили юные расы Китэйннов и Обитателей, как и люди превосходят лабораторных крыс. Однако, несмотря на эти различия, Туата де Данаан были верными защитниками привязанных к Земле фей. Теперь, когда Дети Дану ушли, Греза Фоморов вновь набирает силу. Возможно, отчасти, это объясняет тот факт, что некоторые лидеры простолюдинов очень быстро подчинились Ши после Войны Соответствия. Хотя Ши могут быть очень высокомерными и властными, это всего лишь еще раз подтверждает тот факт, что именно они представляют собой последнее напоминание о Туата де Данаан, оставшееся в Известной Грезе.

В этой борьбе, большинство мудрых и знающих Китэйннов считает Обитателей первыми прислужниками Тьмы, которые прокладывают путь Темным Древним. Они видят черные штормовые облака, которые собираются на горизонте, и их пугает слепая ярость и мощь этих облаков. Они не видят различий, которые возникли в самой армии Фоморов. С момента Войны Деревьев прошло уже очень много времени, и Темный Род создал свои собственные культуры, лишённые благословения их древних владык. Более того, некоторые Обитатели теперь ненавидят своих прежних господ так же - в частности, за то, что они привели их к поражению, а затем покинули - как и многие простолюдины ненавидят Ши. Тем не менее, эти Китэйны не так уж и не правы. Создается впечатление, что одной из первых задач, которую ставят перед собой Фоморы, является возвращение власти над своими старыми слугами. Когда-то они правили Адхене с помощью страха и могущественных клятв, некоторые из которых еще сохраняют свою силу. Те Обитатели, которые откажутся служить им, будут наказаны и вычеркнуты из числа верных.

Каждый из Темных Древних обладал своим собственным обликом - в древних легендах говорится о том, что некоторые из них были настоящими исполинами, а облик их был невообразимо чужд обычному глазу, тогда как другие предпочитали обличья людей или фей, которые могли быть как необычайно прекрасными, так и непередаваемо отвратительными. В историях, связанных с Войной Деревьев, говорится о том, что некоторые Фоморы могли вселить ужас даже в самые отважные сердца одним своим видом, повергая

противников в безумие или убивая. Хотя некоторые феи считают, что часть этих существ могла быть связана с тем, что Гару называют Вирмом, предположение о том, что враги Гару, фоморианцы - обычные деградировавшие люди, мутации которых были вызваны отвратительными технологиями - как-то связаны с Древними Темными, кажется маловероятным. В легендах говорится, что существовало три Грезы Фоморов - Белый Двор, который был заключен в Лесу Лжи, Красный Двор, который был скован и теперь спит под Курексаррой, и Зеленый Двор, который обрек себя на добровольное заключение в глубинах Серебряного Моря. Так же ходят легенды о четвертой Грезе, Черном Дворе, хотя (если он когда-либо существовал) он так и не проявил себя во время Тессараконты. Некоторые считают, что Черный Двор является суммой всех оставшихся Дворов, и что он откроет свою истинную сущность только в преддверии Вечной Ночи.

Белый Двор

Хитроумный, расчетливый и невообразимо жестокий, Белый Двор одновременно является самым человеческим и, в то же время, нечеловеческим из Дворов Фоморов. Будучи практически неспособным испытывать "низшие" человеческие эмоции, Белый Двор применяет ужасающие пытки и заклинания преобразования в отношении свои жертв, тщетно стараясь испытать хоть что-то. Белый Двор представляет собой самую молодую из Грез Фоморов, и его представители исключительно изысканы в своем холодном танце. Даже во сне их безрадостные грезы смогли изменить саму основу Леса Лжи, искажая и развращая тех, кто жил там. На опушке леса, неподалеку от тени Аркадии, расположены два великих королевства, Благое и Неблагое, которые соблюдают изначальные традиции правления, в соответствии с которыми Благие правят Весной и Летом, тогда как Зима и Осень остаются Неблагим. Однако после пробуждения Зимнего Двора зимние месяцы стали гораздо дольше. Неизвестно, находится ли Неблагая правительница, королева Марианна Эйлиль, под властью Белого Двора. Будучи исключительно независимыми, её воины уже сталкивались со служителями Королевы Лир из Зимней Стены, принадлежащими к числу фуатов из рода глайстигов. Одним из главных источников раздора является Зеленый Путь Балора, ведущий в Среднюю Умбру и те земли, которые лежат за ней. Тем временем, начинает действовать и сам Белый Двор. Некоторые считают, что первые его представители проснулись во время Воссоединения, которое произошло тридцать лет назад. С этого момента, их призрачная рука протянулась очень далеко, затронув не только Лес, болота Блоткельдура и Курексарру (где они ожидают пробуждения своих кровожадных братьев), но и Мир Осени. Возможно,

самыми ужасающими прислужниками Белого Двора являются представители паукоподобной расы, известной, как Аслунти (смотрите Приложение Два). Когда представители Белого Двора принимают обличье фей, то они выглядят бледными, изящными и непередаваемо прекрасными, напоминая некоторых Ши.

Красный Двор

В отличие от скрытного и изощренного Белого Двора, Красный Двор никогда не утруждал себя чрезмерным изяществом. Будучи мастерами войны, а так же владыками пламени, яда и хаоса, его представители не видели смысла в обмане, если, конечно же, не считать периодических тактических хитростей, которые должны были удерживать в небе их боевые знамена. Воплощая в себе грозные и кровавые грезы, скрывающиеся в человеческом разуме, Красные Фоморы погубили в своем сне столько же людей, сколько и все армии мира. Греза Войны, которая столь долго спала под смертоносными полями Курексарры, теперь постепенно распространяется за пыльные пределы Красной Равнины. Во всех уголках Грезы враждующие аристократы, варварские военачальники и потенциальные завоеватели готовятся к грядущей великой войне. Некоторые ищут союзников для того, чтобы защитить свои земли, тогда как другие нападают на своих соседей для того, чтобы завоевать расположение Красного Двора. Среди последних довольно много различных племен Обитателей, включающих в себя гигантов, великих драконов неба и земли и еще более странных существ. Однако все их просьбы и мольбы пока что остаются безответными, и никто из представителей Красного Двора до этого момента не явил себя. Более того, те, кто занимались изучением Курексарры, считают, что пока что проснулся не весь Двор, а всего лишь один из его членов (существо, известное, как Флогистон-Шут). Тем не менее, если это так, то даже одного представителя Красного Двора будет достаточно. Пять Великих Зверей Войны продолжают свои бесконечные сражения за девять частей ключа к Победоносному Котлу Скорбей. Самый древний из Зверей, Лорд Харрот Немой из Дома Балор, неожиданно отступил с поля битвы, приготовив свои войска к отражению возможного нападения. Хотя некоторые считают, что это вызвано тем, что он проигрывает войну, другие заявляют, что, на самом деле, он уже победил. Ходят слухи о том, что Харрот, возглавляющий несколько племен Фир-болгов и нарака, готовится реализовать планы Красного Двора в Мире Осени. Многие считают, что Красный Двор сражается не ради каких-то территориальных приобретений или политических целей, но просто из любви к необузданному разрушению.

Зеленый Двор

Там, где Белый Двор является изысканным и скрытным, Зеленый Двор кажется абсолютно невообразимым. Столь же далекая от своих сородичей, как и от более молодых рас, Греза Зеленого Двора является тенью иного времени, которое в полной мере не способны представить себе даже мудрейшие из оракулов. Некоторые из Обитателей поклоняются Зеленому Двору, как далеким богам. Жрецы этих малоизвестных культов говорят, что именно грезы Зеленых Фоморов определяли суть Грезы до рождения смертных. Окутанный туманами пророчеств и легенд, Зеленый Двор все еще пребывает в своем безвременном и добровольно избранном сне в глубинах Моря Серебра. Так и оставшиеся непобежденными во время Войны Деревьев, они уничтожали целые континенты в Грезе для того, чтобы сокрушить тех, кто осмеливался бросить им вызов. Даже объединенная мощь Аркадии не могла нанести им поражение, и они сами избрали для себя заключение в глубине Моря Серебра. Никто не знает, почему они пошли на это. Возможно, Зеленый Двор просто решил, что его время пока еще не пришло. Многие так же считают, что последующий уход Туата де Данаан был частью цены, уплаченной за бездействие Зеленого Двора. С тех пор Зеленый Двор никак не проявлял то, что ему удалось разорвать связывающие его цепи, однако движение Красного и Белого Дворов, а так же недавнее усиление активности мойр, пророчит не самое лучшее будущее.

Приложение: Галерея Кошмаров

Этот раздел включает описание некоторых персоналий, которые упоминались в предшествующих главах, как, впрочем, и тех существ, которые, в данный момент, оказывают значительное влияние, как на Грезу, так и на Мир Осени, включая отдельных личностей, противостоящих Темному Роду. Кроме того, здесь более подробно рассматривается история Победоносного Котла Скорбей. Данная глава предназначена исключительно для ознакомления Рассказчиков.

Анаста-дал

В последнее время, ситуация в Забытых Полях заметно ухудшилась. Тем не менее, никто даже не мог догадываться, что здешние жители все же получают помощь, причем именно с той стороны, от которой вряд ли кто-либо мог этого ожидать. Силуэт высокой, закованной в доспехи женщины с "рогатым шлемом" стал предметом постоянных обсуждений среди обитателей этих мест. Жители Полей долгое время не знали, кем же, на самом деле, была их спасительница - более того, они даже не могли сойтись на том, были ли ее волосы рыжими или русыми - Благим героем народа троллей из далеких гор, или рыцарем-Ши, несущим на себе тяжесть неведомого проклятья. Тем не менее, она не является ни троллем, ни Ши. Анаста-дал, Фир-болг из земель Серебряной Реки, была лидером небольшого племени до тех пор, пока служители Белого Двора не вырезали всех ее соплеменников во время засады. Теперь она ищет отмщения, и старается защитить слабых и беспомощных от угрозы со стороны Древних Темных. Анаста-дал сделала своим домом Баллидейлские Пустоши, и теперь охотится на тех, кто посвятил свою жизнь убийству других обитателей Грезы. Некоторые из этих группировок уже пытались схватить ее, но, пока что, им не удалось добиться успеха. Слава Анасты-дал - как, впрочем, и цена за ее голову - продолжает расти.

Король Эзаг

Король Эзаг из народа Фир-болгов является древним и нечеловечески хитрым чародеем. Будучи необычайно могущественным, он правит обширным и изысканным королевством, города которого вырезаны в скалах горных кряжей Срединных Пустошей. Он утверждает, что приходится сыном самому Эохайду (одному из первых правителей Фир-болгов); если это действительно так, то он еще старше, чем можно было бы предположить. Известно о том, что Эзаг был

свидетелем Тессараконты и стал одним из немногих представителей своей расы, которые отвергли как Фоморов, так и Туата де Данаан. Следствием этого стало то, что он обзавелся как уважением, так и враждебностью обеих сторон. Уверенный в том, что судьба Фир-болгов гораздо выше служения этим расам, Эзаг расправился с представителями обоих лагерей, которые недавно посетили его горный дворец. Превосходящий ростом большинство огров, король поражает глаз своей огромной белой бородой и поясом, увешанным черепами троллей, которые он "собрал" с помощью своего исполинского скимитара, именуемого Темным Порывом (это сокровище, предположительно, не уступает в силе Калибурну и способно рубить любые преграды). При одном упоминании Тессараконты он приходит в безумную ярость и, предвидя открытие Сумеречных Дорог, отправил своих агентов в Мир Осени. Его прислужники являются одними из самых расчетливых и хитроумных существ, которые находятся сейчас в мире смертных, и не питают какой-либо симпатии к подменышам. Тем не менее, Эзаг не пытался развязать войну против каких-либо владений Китэйнов и очевидным является то, что он поддерживает достаточно тесные контакты с Теневым Двором.

Доктор Айви Белсен

Это была "жизнь недостойная жизни". Но для ачери это стало истинным воплощением их утопии. Возможности для медицинских исследований были, в буквальном смысле, безграничными. Ачери могли делать смертоносные инъекции, опускать человеческие тела в кипящую или ледяную воду, а также помещать их в камеры с повышенным и пониженным давлением. Распиливание черепов, нанесение ужасных увечий и безжалостные убийства без навевающей скуку анестезии, использование уникальных хирургических техник или особых приемов гигиены - можно ли представить себе более восхитительный путь к достижению высот жестокости и порока. К сожалению, завершение войны стало концом всему. Тем не менее, быстрая смена тел позволила им избежать страха перед возможным наказанием. Теперь, живущая под новым именем и в новом теле доктор Айви Белсен является директором известной фармацевтической компании. Широко известная в прессе как крупнейший филантроп и заменяющая в свободное время Циклон Б и прививки тифа усовершенствованными методиками генного сплайсинга и пересадки грез, Айви Белсен получает пропитанный ужасом Гламур из умирающих химерических чудовищ, которых никогда раньше не видели в Ближней Грезе. Хотя она превосходно научилась скрывать свою истинную сущность с помощью заимствованных тел обоих полов, некоторые Китэйны все же заметили, что с ее

появлением в Грезе совпадает резкое увеличение популяции химерических мух.

Королева Лир

Очень немногие из обитателей Стены Зимы не испытывают страха перед этой могучей правительницей народа фуатов, которую чаще называют Морозной Королевой. Будучи наследницей чародейки-фуата и могучего лорда из числа Фоморов, Лир провела свое детство и юношество в тайном храме, посвященном Белому Двору. После того, как она покинула это место, Лир быстро захватила власть в своем собственном племени, убив его высокую жрицу, а затем начала сеять смерть и ужас по всему Лесу. Будучи безжалостной и крайне амбициозной, Лир теперь управляет большей частью Стены Зимы жестокой, но, в то же время, весьма искусной рукой. Практически все племена близлежащих лесных земель разделились на тех, кто поддерживает Морозную Королеву, и тех, кто противостоит ей. В Ариа Диониаэ Лир напоминает обычного фуата с козлиными ногами, тогда как ее смертное обличье представляет собой прекрасную и властную женщину с белыми волосами. Морозная Королева обладает множеством странных способностей и, если верить слухам, способна одним прикосновением замораживать своих жертв. Враги Лир украшают ее зимние сады в виде ледяных статуй, причем у каждого из них нет сердца или глаз, но, в то же время, они остаются живыми и сохраняют сознание. Хотя Лир приходилось терпеть поражения, создается впечатление, что с каждой новой зимой ее сила только растет. Теперь, после пробуждения второго Двора Фоморов и дальнейшего распада союза троллей и фуатов, которые раньше противостояли ей, создается впечатление, что вряд ли кому-либо удастся ее остановить.

Лорд Удри

После практически полного уничтожения Махарауравы в 1999 году большая часть нарака предпочла покинуть свою родину в поисках более гостеприимных земель. Однако этот исход не стал всеобщим. Лорд Удри был искушенным астрономом, а так же мудрым правителем, который наблюдал за движениями небесных светил из своей украшенной драгоценностями обсерватории. Когда взрывные волны духовной энергии, вызванные Самвартой или Облаком Судного Дня, прокатились по Грезе, Удри успел заглянуть в эпицентр взрыва. Белый жар и волны энергии уничтожили все вокруг него, полностью опустошив эти земли и превратив в прах всех обитателей его королевства, кроме него самого. Теперь Удри живет в самоцветных остатках его лаборатории, приняв на себя обязанности святого человека. Те нарака, которые остались в

Махараураве, относятся к нему с религиозным почитанием и стремятся во всем следовать его повелениям, желая тем самым обрести благословение небес. Кроме того, для многих имя Удри стало синонимом Самварты (некоторые даже начинают считать его чем-то наподобие бога) и на это действительно есть свои причины. Удри напоминает черный мужской силуэт, окруженный ядерным пламенем, которое способствовало его перерождению. Последователи Удри приносят в жертву Самварте странников, которые проходят через их земли. К сожалению, подобные странники были и остаются весьма немногочисленными, в результате чего некоторые из наиболее фанатичных служителей отправляются в другие Королевства Грезы, а то и Мир Яви для того, чтобы найти там материал для жертвоприношений. В свою очередь, сам Удри редко показывается перед своими последователями, предпочитая проводить большую часть времени в своей лаборатории, наблюдая за Лемнискатой и колесами Творения.

Теуквилле, Теневой Рыцарь

Скитающийся между Землями Теней, где обитают мертвые, и царством снов и мечтаний, именуемым Грезой, Теуквилле является вечным странником Черных Путей Балора. О его смертной жизни известно очень немного, хотя большинство считает, что он был одним из святых рыцарей сэра Роланда, который служил Карлу Великому в конце 8 столетия от Рождества Христова. Нарушив свою клятву Богу и королю из-за любви к женщине из народа фэйри, он был убит и проклят вечно скитаться по сумеречным землям в облике тени. Первое появление этого керемета в качестве Теневого Рыцаря произошло спустя несколько столетий после того, как он возглавил Яростную Армию (L'Armee Furieuse). Вся информация о его жизни после этого момента представляет собой лишь домыслы и догадки. Торгуя человеческими душами и частицами чужих снов, Теневой Рыцарь каким-то образом ухитрился обрести загадочную способность к преображению, что, в свою очередь, позволило ему принимать любой облик, а так же изменять обличье своих врагов. Существует несколько историй о том, как он превращал фей в животных для того, чтобы добиться реализации своих целей. Так же ходят слухи о том, что он способен призывать темные бури из царства мертвых, на время впуская Бурю в Грезу. Предположительно являясь одним из Носителей Душ - кереметов, которые перевозят души смертных и Ши между Аркадией и Миром Осени - Теневой Рыцарь остается таинственной и неоднозначной фигурой.

Харрот Немой (Дом Балор)

Возможно, являющийся самым старым из Пяти Великих Зверей, которые сражаются за ключ от Победоносного Котла, Харрот известен тем, что он единственный из этих Пяти служил Фоморам во время Тессараконты. После известий о предполагаемом пробуждении Фоморов Курексарры, многие пришли к выводу, что он вновь занял свое прежнее место среди представителей Красного Двора. Если это так, то он решил не использовать свою новообетенную силу для того, чтобы сокрушить своих противников с Красных Равнин на поле боя, но, вместо этого, приказал своим войскам отступить на заранее подготовленные позиции, тогда как другие Звери продолжают сражаться друг с другом. Ходят достаточно убедительные слухи о том, что Харрот, в данный момент, находится в Мире Осени, и эти слухи крайне беспокоят как представителей Благого Двора, так и верхушку Дома Балор. Впрочем, этого страшатся многие мудрецы народа фэйри, так после возрождения его прежних отношений с Красным Двором, Лорд Харрот может обрести иммунитет к Туманам, следствием чего станет то, что ему удастся сохранить все его воспоминания и возможности, предоставляемые ему Грезой. В этом случае, его предполагаемое возвращение в Мир Яви может очень сильно склонить чашу весов в пользу Теневого Двора.

Аслунти

Панические слухи перелетают от дерева к дереву, листья которых нашептывают друг другу, будто бы нечто странное и абсолютное неестественное появилось в Лесу и теперь постепенно выбирается за его пределы. Ужасная тень, давно уже изгнанная из владений живых, вновь сковала своим леденящим прикосновением землю. Нечеловечески умные и коварные паукоподобные Аслунти абсолютно не похожи на бездумных арахнидов, которые пали от руки герцога Астерлана в Лесу Лжи. Известно о том, что они уже поселились в самом сердце Леса, а так же на землях близлежащего Блоткельдура и Стены Зимы, выполняя там приказы Белого Двора. В ходе Миррима Аслунти покинули Известные Королевства и, как считали многие, вернулись на свою исконную родину, расположенную в пределах Где-то, вынашивая при этом планы возвращения. Даже бывшим их союзникам их числа Обитателей известно об Аслунти очень немного. Они высоко ценят красоту и обладают своей собственной культурой, музыкой и искусством, большая часть которых, впрочем, непосредственно связаны со страданиями других живых существ. Разделяющие любовь своих владык к жестокости и пыткам, эти пауки вселяли смутный страх даже в сердца самых отважных воителей.

Считается, что, невзирая на множество рангов и титулов (большинство из названий которых человеческое горло просто неспособно воспроизвести), Аслунти делятся на две основных

касты: воины и жрецы, которые поклоняются Грезе Фоморов. Воины являются большими существами черного цвета, тела которых покрыты жестким темным волосом. Их исполинские хелицеры способны прокусить даже зачарованные доспехи, а на конце каждой из их ног красуются зазубренные черные отростки; скорость и силу этих чудовищ практически невозможно себе вообразить. Возможно, еще более пугающим является тот факт, что они могут передвигаться не только по земле, но и с легкостью преодолевают достаточно низкие небесные троды, открывающиеся в темное время суток, с помощью невидимой паутины, пронизывающей всю Грезу. Обычно они нападают группами, состоящими из дюжины или более Аслунти, хотя в легендах говорится, что в ходе Войны Деревьев их бесчисленные армии могли затмить собой солнце.

Представители священной касты Аслунти выглядят гораздо более изящно и вызывают странное ощущение хрустальной и хрупкой красоты. Эти худощавые и гибкие существа состоят из светлой, искрящейся материи, которая без труда позволяет рассмотреть их полупрозрачные внутренние органы и неоновую кровь. Их передние ноги заканчиваются несколькими отростками, отдаленно напоминающими пальцы, с помощью которых они могут манипулировать своими загадочными артефактами. Лица этих Аслунти могут принимать форму, отдаленно напоминающее обличье фей, в результате чего они даже способны общаться с младшими расами своими шипящими голосами. Испытанные во многих Искусствах, включая и те, которые остаются неизвестными как Китэйнам, так и Обитателям, они занимали место Оверлордов в иерархии Фоморов в ходе Тессараконты, превосходя всех остальных их слуг, если не считать самых высокопоставленных представителей Темного Рода. Среди обеих каст находятся те, кто, в буквальном смысле этого слова, способны скрываться под кожей фей, маскируясь тем самым под своих жертв и странствуя по Грезе. Сейчас они продолжают распространяться по здешним королевствам, неся с собой ужас, предательство и смерть во имя Белого Двора. Вдобавок к этому, Аслунти достаточно неплохо осведомлены как о своих врагах-подменышах, так и о возможных противниках из числа Обитателей. Благодаря длительным сеансам пыток при участии представителей обоих народов, они достаточно неплохо изучили слабые и сильные стороны и тех, и тех созданий Грезы, как, впрочем, и их тайные желания.

Победоносный Котел Скорбей

Будучи оружием невыразимой мощи, Котел представлял собой угрозу, даже будучи закрытым, извергая огонь и яд на врагов его владельца, осмелившихся бросить тому вызов. В легендах говорится, что когда эту вещь все же открывали, то

этих несчастных ожидало полное уничтожение, ибо они в одно мгновение превращались в обычный прах. Считается, что от силы Котла невозможно защититься. Хотя Красный Король Фоморов разбил ключ к котлу на девять частей, в последнее время участились слухи о том, что некоторые части уже были найдены, и с каждой новой находкой угроза новой войны только растет. С уверенностью можно говорить о том, что было обнаружено два ключевых фрагмента; в свою очередь, два Двора Фоморов пробудились ото сна...

Ренегат-целитель из рода ачери

Цитата: *Жар спадает; с ней все будет хорошо. Я был рад помочь, главное, не говорите никому, что видели меня здесь.*

Предыстория: Вы ушли из своего селения. Что ж, будем честны, вы не столько ушли, сколько убежали. Жестокости, творящийся в селениях ачери, иногда оказываются чрезмерными даже для ачери, и, в особенности, тех, кому на роду написано быть козлами отпущения. Старшие мальчики решили показать вам, как навлекать болезни и разложение на слабаков из других племен, но прежде, чем вам было разрешено опробовать полученные знания на чужаках, они устроили вам очень качественную инициацию в суть вашего Права Рождения. Наверное, именно это стало последней каплей. Даже после того, как они разрешили вам следовать исконной миссии вашего племени и распространять болезни в долине (эта долина была населена народом Вул, несколько медлительной и не слишком-то разумной химерической расой), вы решили, что с вас хватит. Затем, однажды ночью, когда вы прогуливались по деревне Вул, раздумывая, кого бы заразить, огромное белое облако окружило вас. Вы слышали завывание сирен и увидели странных существ, слепо толкущихся вокруг вас в удушающем тумане - кашляющих, захлебывающихся рвотой, умирающих. Эти существа падали на грязную мостовую и переставали двигаться. Они называли себя "людьми", но тогда вы еще не знали, что это такое. Это было утро третьего декабря 1984, но человеческие даты ничего не значили для вас. Город назывался Бхопалом, но вы так же не знали этого. Единственным, что вы осознавали, было то, что вас окружала смерть невиданных за многие десятилетия масштабов. Любой другой уважающий себя ачери сразу бы присоединился к пиршеству, но у вас происходящее вызвало одно лишь отвращение. Ребенок, который, на самом деле, был не старше вас, пробежал рядом с вами. У него не было туфель, а из его глаз хлестала кровь. Вы попытались схватить его, но ваши призрачные руки не смогли задержать бегущего ребенка, и он не услышал ваши крики прежде, чем слепо упал с холма в заполненный грязью ручей. Половина его лица оказалась под водой. Вы беспомощно плакали, наблюдая за тем, как он сделал последние несколько вдохов, после чего вам осталось лишь провожать взглядом его тело, медленно уплывающее прочь.

Советы по Отыгрышу: Вы живы и уже это очень хорошо. Где бы вы ни были: в Индии, Бангладеше или даже сельской нищете Аппалачей в Америке, вы остаетесь молодым и вдохновенным целителем. Иногда вы даже удивляетесь тому, почему вы настолько рьяно относитесь к своим занятиям. В конце концов, независимо от всех ваших старания, иногда создается впечатление, будто бы ситуация в мире только ухудшается и ухудшается. Ваши собратья-ачери уж точно не

способствуют ее улучшению. В лучшем случае, они считают, что вы сейчас преодолеваете период наивного ребячества, после которого наконец-то сможете перейти к выполнению "непосредственных обязанностей". Тем не менее, другие считают вас предателем - слабаком, который отринул священную миссию вашего Адхене. Но вас нельзя назвать слабым. В этом мире, где легче всего просто не делать ничего или присоединиться к творящейся вокруг жестокости, не так-то легко оставаться сострадательным. Тем не менее, зловердная потребность разрушать и развращать, свойственная вашему роду, скрывается в вашем сердце, хотя вы всеми силами сопротивляетесь ей. Будучи одновременно идеалистом и фаталистом, вы продолжаете делать то, что велит вам ваша совесть, даже перед лицом мира, готовящегося погибнуть в огне.

Снаряжение: Современный медицинский набор, лечебные травы, легкий пистолет (только в защитных целях).

Ренегат-целитель из рода ачери

Имя:		Адхене:	Ачери	Первичная Ариа:	Аполлиаз (Оруженосец)
Игрок:		Наследия:	Оруженосец/ Святой/ Преступник	Вторичная Ариа:	Диониаэ (Святой)
Хроника:		Концепция:	Ренегат-целитель	Третичная Ариа:	Араминаэ (Преступник)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	***	Интеллект	****
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	*
Атлетизм		Вождение	*	Загадки	*
Драка		Этикет		Гримуары	*
Уклонение	*	Огнестрельное оружие		Расследование	
Эмпатия	*	Лидерство		Правоведение	*
Запугивание	*	Фехтование		Лингвистика	*
Проницательность	**	Актерство		Знания (Подменыши)	*
Убеждение		Безопасность		Медицина	***
Знание Улиц		Маскировка	**	Политика	
Хитрость	***	Выживание	**	Наука	***
				Знания (Осень)	**
				Знания (Обитатели)	*

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Мечтатели	**	Путь Осени	*	Люди	***
Память	**	Изначальность	****	Феи	**
Ресурсы	*				

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Ускользающий	□□□□		Реальное	Химер.
(Достоинство, 2)		Синяки		
Изгнанный	Воля	Поврежден -1		
(Недостаток, 4)	□□□□	Сильно Поврежден -2		
		Ранен -3		

	Банальность	Тяжело Ранен -4		
	☐ ☐	Искалечен -5		
		Обездвижен		

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Порождение Нервоз,
Соблазн/Перековывани
е, Алый Запрет

Опыт

Музыкальная фанатка из рода аонид

Цитата: *Ах, я оказываюсь за сценой после каждого шоу. Обычно кто-то из персонала просто показывает на меня, и я уже внутри; что именно происходит там: секрет фирмы.*

Предыстория: Вы всегда были музой музыки. Вы живете для того, чтобы слушать новые песни и находиться рядом с талантливыми музыкантами. Вернувшись в Мир Осени, вы обнаружили, что музыка очень сильно изменилась. Мир электронной музыки стал для вас чем-то новым и очень необычным. Более того, на ваш взгляд, некоторые новомодные технологии сделали древнее искусство слишком легким. Некоторые музыканты вообще практически лишены таланта; они всего лишь нажимают клавиши на компьютерах и синтезаторах. Другие, впрочем, научились, как следует использовать эти новые инструменты, создавая удивительные и необычные мелодии. Вы заметили, что современная музыка несет в себе больше гнева и печали. Эти могучие эмоции дурманят вас, как, впрочем, отражения, искажения и отзвуки, которые были невозможны в древние дни. Современная музыка стала искусством бунтарей и революционеров (или, во всяком случае, вы так считаете). Создается впечатление, что сущность "рок-н-рола" воплощает в себе гнев Грезы, вызванный неумолимым ростом Банальности. Большую часть времени вы стараетесь постичь искусство звука и то, как оно эволюционировало за время вашего отсутствия. Сегодня темная и зловещая музыка наполняет преобразившийся мир. Изучение эволюции современной музыки открыло вам гораздо больше относительно того, что случилось с духом Мира Осени, чем любой учебник по истории.

Советы по Отыгрышу: Вы исключительно изящны и соблазнительны. Вы можете очаровать любого хорошего музыканта, который окажется у вас на пути. Будьте агрессивны, когда дело касается других фанаток, и старайтесь как можно скорее отправить их подальше, монополизируя внимание каждого члена группы, которого вы очаровываете. Помимо этого, вы часто даете советы и критикуете творчество Мечтателей, общество которых вы сейчас разделяете.

Концепция: Вы пробираетесь на все концерты, на которые только возможно попасть, используя свое очарование для того, чтобы пробраться поближе к самим музыкантам. Там вы внимаете музыке и, в то же время, вдохновляете их так, как подобает истинной музой. Говорят, что музыканты используют фанаток, которых они провожают за сцену, но, честно говоря, вы так же используете их, получая Гламур и испытывая бесценное чувство близости. Вы посвятили себя жизни в дороге и прекрасно знаете, как легко большинство музыкантов поддается лести. Одной из ваших целей является увеличение количества песен, посвященных вам, а так же популяризация

их с помощью радиостанций. Вам не нужна работа; успешные музыканты обычно имеют достаточно денег. Вы уже давно пришли к выводу, что для оплаты еды и жилья вашими музыкальными Мечтателями вам вполне хватает малой толики сладких слов и известного вам искусства соблазнения. У вас нет постоянного дома, так как вы всегда в дороге или одном из номеров отеля с тем членом группы, которому удалось привлечь ваше внимание.

Снаряжение: Набор музыкальных дисков, косметичка, множество старых билетов на концерты.

Музыкальная фанатка из рода аонид

Имя:		Адхене:	Аонида	Первичная Ариа:	Диониаэ (Трубаду р)
Игрок:		Наследи я:	Трубадур/ Павлин	Вторичная Ариа:	Аполлиа э (Павлин)
Хроник а:		Концепц ия:	Музыкаль ная фанатка	Третичная Ариа:	Арамина э (Трубаду р)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулировани е	*****	Интеллект	**
Выносливост ь	**	Внешность	***	Сообразительност ь	****

Способности

Таланты	Навыки	Познания
Бдительность *	Ремесла	Компьютер
Атлетизм *	Вождение **	Загадки
Драка	Этикет **	Гримуары
Уклонение *	Огнестрельное *	Расследование
	Оружие	
Эмпатия **	Лидерство	Правоведенье
Запугивание *	Фехтование	Лингвистика
Проницательн ость *	Актерство ***	Знания *
		(Подменыши)
Убеждение **	Безопасность	Медицина
Знание Улиц *	Маскировка *	Политика
Хитрость *	Выживание	Наука
		Знания (Осень) **
		Знания **
		(Обитатели)

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Мечтатели	***	Путь Осени	**	Люди	***
Контакты	*	Обман	*	Феи	**
Ресурсы	****	Онейромантия	*	Места	*
Владения	*				

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Ускользающий	□□□□		Реальн ое	Химе р.
(Достоинство, 2)		Синяки		
Шантажируемый	Воля	Поврежден -1		
(Недостаток, 2)	□□	Сильно Поврежден -2		
		Ранен -3		
	Банальность	Тяжело Ранен -4		

	☐	Искалечен -5		
		Обездвижен		

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Изящество Каллиопы,
Опустошение
Адониса/Глупость
Арахны

Опыт

Корпоративный метеоролог из рода Фир-болгов

Цитата: *Погода? Дайте-ка мне взглянуть на это, и я предскажу вашу судьбу! Аххахахаха!*

Предыстория: Она преследовала бурю для местных новостей, когда торнадо подхватил ее машину и, подобно камню, запустил над парковкой торгового центра. Где-то между "Гэпом" и фастфудом смертный дух взмолился, чтобы вы вошли в его тело и позволили ему обрести покой. Несмотря на все свои ухищрения и игрушки, смертные все еще очень почитают силы погоды. Если в этом мире есть еще что-то, что может заставить их проникнуться важностью момента, отбивая поклоны перед своими телевизорами, как если бы они были языческими идолами, то это погода. Неудивительно, что вы прекрасно разбираетесь в глобальном потеплении, озоновых дырах, эль-Нико и его сестричке, изменяющихся струйных течениях и всех остальных ваших друзьях. У вас есть степень, а то и две в метеорологии; ваш голос звучит на Седьмом канале, описывая движение воздушных гигантов, которые угрожают безопасной и упорядоченной жизни графства. Вы занимаете промежуточное положение между людьми и небом и пользуетесь всеми преимуществами этой роли. На самом деле, заставить людей приносить вам жертвы не так уж сложно. Достаточно пообещать, что вы позвоните им первыми, если "произойдет что-то этакое", и некоторые фермеры станут вашими добровольными рабами. Кроме того, вам удалось вытащить этого парнишку из Кофейного Ручья во время последнего весеннего разлива; теперь он так же готов ради вас на все. Когда вы покинули 7 канал, чтобы работать на "Погодные Исследования Стратоса", ваша популярность достигла новых высот. Теперь вы стали местной знаменитостью, которая сама сделала себя! Вы без труда можете получить доступ ко всем разновидностям новейших технологий, даже если никогда не видели их в глаза. Теперь ваше слово воспринимается как веления бардов и друидов вместе взятых! Тем не менее, даже это счастливое существование не обходится без своих неприятностей; ваше присутствие в исследовательских лабораториях Стратоса создает самые различные проблемы для их машин. Иногда вы все же посещаете их, просто для того, чтобы понаблюдать за тем, как возникают неполадки, благодаря которым исполнительный директор и его лакеи в очередной раз могут объяснить акционерам, почему их значительные инвестиции результатуются в сенсорах и антенных решетках, которые попросту не работают. Возможно, рано или поздно вы сможете вовлечь в свое стадо исполнительного директора. Как бы то ни было, у ваших нанимателей есть очень хорошие машины. Компьютеры и доплеровские РЛС и базы данных - все они пытаются предсказать, будет или нет завтра дождь. Иногда,

когда реализуются все необходимые условия и рождается истинный шторм, вы можете воззвать к дыханию Фирчлиса, чтобы заставить их электронные глаза ослепнуть и лишить их электронные уши возможности слышать. Рано или поздно вы разрешите величественным гигантам войти в этот мир и немного поиграть, после чего придете на помощь тем, кто привлек ваше внимание, консолидируете свою власть над ними, а затем возьметесь за Китэйнов. Те, кому вы служите, будут довольны вашим усердием.

Советы по Отыгрышу: Вы мало говорите, предпочитая слушать и замечать неведомое, которого боятся все остальные. Каждый, кто может объяснить неведомое, будет почитаться, цениться и, в конечном счете, боготвориться. Вы действительно стремитесь вернуть прошлое, объединив в себе обязанности монарха и шамана; вы считаете, что никто не должен сомневаться в вашей мудрости. Когда небо упадет на землю, все головы должны будут повернуться к вам в поисках ответов. Вы наслаждаетесь атмосферой загадочности, сопровождающей вас повсюду, и оставляете других детей Грезы дивиться, существуют ли пределы вашего знания. Это прекрасно! Действует так, как будто бы ничто не может повредить или помешать вам. Вам суждено носиться по миру, оставляя за собой лишь Фирчлис, и, иногда, оглядываться назад и смеяться.

Снаряжение: Черный внедорожник с логотипом корпорации, пейджер (сломанный), спутниковый телефон (сломанный), портативная двусторонняя радиостанция и аспиранты (почти сломанные).

Корпоративный метеоролог из рода Фир-болгов

Имя:		Адхене:	Фир-болг	Первичная Ариа:	Арамин аэ (Мудрец)
Игрок:		Наследия:	Странник/Изгой	Вторичная Ариа:	Диониа э (Дикарь)
Хроника:		Концепция:	Корпоративный метеоролог	Третичная Ариа:	Аполли аэ (Плут)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	**
Ловкость	**	Манипулирование	****	Интеллект	**
Выносливость	**	Внешность	***	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм		Вождение	***	Загадки	
Драка	*	Этикет	*	Гримуары	
Уклонение	*	Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия	***	Лидерство	***	Правоведение	
Запугивание		Фехтование		Лингвистика	
Проницательность		Актерство	**	Знания (Подменыши)	**
Убеждение		Безопасность		Медицина	
Знание Улиц		Маскировка		Политика	
Хитрость	**	Выживание		Наука	**
Экспрессия	***			Знания (Осень)	*

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Контакты	**	Путь Осени	*	Природа	*
Свита	**	Изначальность	*	Предметы	*
Ресурсы	***	Предсказание	***	Места	****

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Ускользающий	☐ ☐		Реальное	Химер.
(Достоинство, 2)		Синяки		
Связи в деловых кругах	Воля	Поврежден -1		
	☐ ☐ ☐ ☐	Сильно Поврежден -2		
(Достоинство, 3)		Ранен -3		
Навязчивая Идея	Банальность	Тяжело Ранен -4		
(Недостаток, 2)	☐ ☐	Искалечен -5		

		Обездвижен		
--	--	------------	--	--

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Опыт

Дыхание
Фирчлиса/Голод
Эохайда,
Жертвоприношение

Мститель из рода фуатов

Цитата: *Ты можешь кричать. Никто не услышит тебя, если не считать крыс, а они вряд ли придут тебе на помощь. Кроме того, когда они закончат с твоим языком, здесь определенно станет тише.*

Предыстория: Когда Пути Балора открылись вновь, вы заинтересовались ими несравнимо больше ваших собратьев. Будучи молодым, склонным к авантюрам и, будем честны, не слишком-то рассудительным фуатом, вы решили попытаться узнать, что скрывается за пределами Матери Всех Лесов. Реальность оказалась ужасающей. С тех давних времен, когда ваш народ странствовал по Миру Яви, изменилось все - и, в то же время, кое-что осталось таким же. Позаимствовав плоть женщины, которая спала на улице, вы отправились скитаться по этому странному месту, исследуя глубины человеческого безумия, представавшего перед вами за каждым поворотом. Вы практически сразу же попытались вернуться, но пути, которые с такой легкостью привели вас сюда, исчезли, как будто бы никогда не существовали. Вскоре вы узнали, что даже здешние селения отравлены настолько, что раньше вы бы просто не смогли себе это вообразить, но именно города представляют собой настоящие трупные ямы, наполненные человеческим скотом и теми, кто охотится на него. Как бы то ни было, инстинкт управления стадами до сих пор в крови вашего рода или, по крайней мере, был там несколько тысячелетий назад. В первую же вашу ночь в городе вы увидели, как сильный преследует слабого. Сутенер и его проститутки исполняли настолько древний ритуал, что даже вы узнали его. Одна из женщин двигалась недостаточно быстро или же, возможно, была пьяна. Причины не имели значения для мужчины, который выхватил серебряный клинок и пронзил ее горло. Впрочем, причины не имели значения и для вас. Природный Гламур, благодаря которому вы жили в Грезе, практически отсутствовал здесь, но вы смогли заставить мужчину узреть обличье мстителя. А затем, он увидел ваши когти. А затем, он умер.

Советы по Отыгрышу: Как может место, заполненное столькими живыми существами, настолько сильно вонять мертвечиной? Ночные улицы, лоснящиеся от дождя, завораживающие полосы сверкающего золота, созданные человеческими руками, мир, который кажется вам таким странным и пугающим, мир, где вам уготовано охотиться. Вы не знаете, что вызывает у вас большее отвращение: жестокость людей или дикое, убийственное безумие, которое пробуждают в вашем сердце их поступки. Эти люди больны не благородным безумием ночи, и в их движениях невозможно различить черты священного и яростного танца менад. Они убивают ради выгоды, сексуального удовлетворения или просто ради того,

чтобы испытать хоть что-то. Найдутся и те, кто скажут, что ваши сородичи ничуть не лучше; впрочем, вы никогда не поверите им. Эти...люди. Их темные грезы губят вас, душат, делают похожим на них. Вы убиваете одного, но тысяча других поднимается, чтобы занять место погибшего, и каждое новое убийство прожигает в вашем сердце еще одну дыру. Вы являетесь совершенным охотником и не встретили еще никого, кто мог бы победить вас в честном бою, но вы знаете, что в этом мире существуют гораздо более опасные хищники. Будучи безжалостным убийцей с запятнанной кровью совестью вы, в то же время, испуганы, одиноки и находитесь очень далеко от дома.

Снаряжение: Спутниковый телефон без батареек, бумага и ручка, мелкие купюры, проездной в метро на несколько поездок, украденные с лотка мясо и овощи.

Мститель из рода фуатов

Имя:		Адхене:	Фуат	Первичная Ариа:	Диониаэ (Святой)
Игрок:		Наследия:	Святой/ Дикарь/ Крестьян ин	Вторичная Ариа:	Аполлиаэ (Дикарь)
Хроника:		Концепция:	Мститель	Третичная Ариа:	Араминаэ (Крестьян ин)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	*****	Манипулирование	**	Интеллект	**
Выносливость	****	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм	**	Вожделение		Загадки	*
Драка	***	Этикет		Гримуары	*
Уклонение	**	Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия		Лидерство		Правоведенье	
Запугивание		Фехтование	***	Лингвистика	
Проницательность		Актерство	**	Знания (Обитатели)	**
Убеждение		Безопасность	*	Медицина	
Знание Улиц		Маскировка	***	Политика	
Хитрость		Выживание	***	Наука	
		Верховая Езда	*	Знания (Подменыши)	*

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Память	****	Фокусы	**	Люди	***
Предназначение	*	Странствия	*	Феи	**
		Изначальность	*	Природа	***
				Предметы	

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Джек-Фонарь	□□□□		Реальное	Химер.
(Недостаток, 3)		Синяки		
	Воля	Поврежден -1		
	□□□□	Сильно Поврежден -2		
		Ранен -3		
	Банальность	Тяжело Ранен -4		
		Искалечен -5		

		Обездвижен		
--	--	------------	--	--

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Опыт

Язык Зверей, Звериная
Натура/Безумие
Менады

Странствующий рыцарь из рода кереметов

Цитата: *Не бойся; твоя смерть лишь завершит оборот колеса, начало которому положило твое рождение.*

Предыстория: Пути эшу, синие пески, эшу, но не эшу. Ваш отец был послем или, возможно, профессором, а то и королем. Получивший образование в Лондоне и Америке, он был действительно интеллектуальным, очаровательным и рациональным человеком. Ваша мать была полной противоположностью ему: иррациональное, необразованное в обычном значении этого слова и свободное существо. Эту историю по праву можно было назвать волшебной; на самом деле, она и была таковой. Прекрасный король женился на нищей бродяжке и взял ее в свой замок, где она жила долго и счастливо. Только, на самом деле, король был жестоким и злым человеком, а его дворец был подземельем. Но история на этом не заканчивается, ибо в один прекрасный день, когда с этих отношений еще не успели облететь белые цветы любви, у злого короля и прислуживающей ему девушки родился юный принц. И - в разрез со всеми традициями - ребенок родился прежде, чем был заключен официальный брак, в результате чего юный принц стал бастардом. И король никогда не разрешал своему сыну забыть о том, кем он являлся, и так дворец стал клеткой и для него. Но история и здесь не заканчивается. На самом деле, молодая крестьянка была зачарованной королевой - или эшу, что еще лучше. И, иногда, она уходила со своим юным сыном далеко за пределы замковой стены, но при этом они не могли сбежать, ибо король, на самом деле, был могущественным Человеком Осени - или Даунтэйном, что еще хуже. И, даже, невзирая на то, что он постепенно похищал частички души королевы, она все еще верила, что любит его, и не собиралась уходить. Тем не менее, иногда, когда принц оставался наедине со своей матерью, он мог заглядывать за серые стены замка и видеть синие пески пустынь эшу, представляя, как он перелетает через высокие стены и оказывается в землях, освещенных светом полумесяца. Но это было невозможно, ибо, невзирая на то, что его мать была королевой, кровь его отца означала, что он никогда не сможет стать одним из истинных эшу. Однако история на этом не заканчивается. С каждым годом король становился все более злым и завистливым, и это отражалось на его отношении к принцу и его матери. Иногда король возвращался домой с дворцовых балов и был пьян. Иногда с ним была другая женщина, а иногда не было. И, иногда, король бил королеву, и, время от времени, юного принца, и, иногда, он бил их обоих. И, каждый год, еще одна частичка особого света в сердце королевы умирала, пока, в конце концов, она не стала обычной прислужгой. Но, каждый год принц становился чуть старше и сильнее, пока он не стал таким же большим, как король. И, однажды, злой король пришел в

особенно сильный гнев и, не желая больше убивать только душу королевы, поклялся забрать ее жизнь. Юный принц, который больше не был таким уж юным, сразился со своим отцом и, хотя он не хотел этого, нож каким-то образом извернулся в руке короля и пронзил его черное сердце. Но на этом история не заканчивается, ибо Греза всегда назначает цену за убийство одного из своих родичей, даже если это ублюдок или Даунтэйн. И когда король умирал, он собрал все свои силы и ударил принца, убив его и оставив королеву скорбеть в одиночестве.

Советы по Отыгрышу: Пути кереметов, черные ветра, мертвый, но не мертвый. Создается впечатление, будто бы эта история должна была что-то значить, но вам до сих пор не удалось уловить в ней никакого смысла. Мальчик, который так никогда и не стал принцем эшу, теперь скитается по тродам, запретных не только для эшу, но и всех остальных фей. Вы скачете через ревущие ветра, наполненные сажей, нефтью и голосами ненасытных теней, отчаянно завидующих даже той крошечной частичке жизни, которая все еще теплится в вас. Вы беседуете с некоторыми из них, другими забытыми душами, которым не удалось уйти из жизни тогда, когда это должно было случиться. Иногда вы поддерживаете их надежду обрести какое-то значение или обрывки забытых эмоций. Иногда чернота окружает и поглощает вас. В детстве вы могли бы представить себе, что это дракон или зловещее чудовище, с которым вы сразились бы с помощью своего верного клинка. Теперь вы понимаете, что это всего лишь тень еще одной забытой грезы.

Снаряжение: Черный тренч, химерический клинок, черный конь, медальон с выцветшей фотографией.

Странствующий рыцарь-керемет

Имя:		Адхене:	Керемет	Первичная Ариа:	Аполлиа э (Странник)
Игрок:		Наследия:	Странник/Изгой	Вторичная Ариа:	Арамина э (Странник)
Хроника:		Концепция:	Странствующий рыцарь	Третичная Ариа:	Диониаэ (Изгой)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	***	Манипулирование	**	Интеллект	***
Выносливость	****	Внешность	**	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм	***	Вождение		Загадки	*
Драка	***	Этикет		Гримуары	*
Уклонение	***	Огнестрельное Оружие	*	Расследование	
Эмпатия		Лидерство		Правоведение	
Запугивание	*	Фехтование	***	Лингвистика	
Проницательность	**	Актерство		Знания (Обитатели)	***
Убеждение		Безопасность		Медицина	
Знание Улиц		Маскировка	**	Политика	
Хитрость		Выживание	**	Наука	
		Верховая Езда	*		

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Память	**	Дискordia	*	Люди	*
Сокровище (Меч)	**	Странствия	***	Феи	***
Предназначение	**			Места	**
Химера (скаун)	***			Предметы	*

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Аура Страха	□□□		Реальное	Химера
(Достоинство, 2)		Синяки		
Изгой	Воля	Поврежден -1		
(Недостаток, 2)	□□□	Сильно Поврежден -2		
		Ранен -3		

	Банальность	Тяжело Ранен -4		
		Искалечен -5		
		Обездвижен		

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Опыт

Теневой Путь, Сила
Воли/Пакт Дагды,
Меланхолия

Шулер из рода мойр

Цитата: *Жульничество? Нет, новичкам просто везет, я уверяю вас. Давайте играть дальше; в конце концов, моя удача должна мне рано или поздно изменить.*

Предыстория: В молодости вы знали только одно место – храм. Высокая жрица и другие оракулы были единственной вашей семьей, и вам казалось, что этого вполне достаточно. В конце концов, вас ожидала великая судьба. Вы были гордой частью традиции, которая уходила на 10,000 лет в прошлое, к самому рассвету цивилизации. Даже среди избранных хранителей судьбы вам всегда пророчили особый удел. Тем не менее, вы не смогли справиться с возложенной на вас ответственностью; именно поэтому вы сбежали. И, именно с этим связана удивительность того факта, что спустя столько лет ваш шестигранный кубик решил привести вас именно в это место: Лас-Вегас!

Советы по Отыгрышу: "Что? Мне действительно жаль", - сказал Смерть безжизненным, мрачным голосом. "Лично я был очень удивлен, увидев Вашту Синга здесь на рынке. Все дело в том, что у меня назначена встреча с ним завтра, в Самаре". Ха! По сравнению с Тремя Сестрами, Смерть - это жалкий трус, который никогда не решится играть на повышение. Возможно, они правы; в конце концов, попытка сбежать от судьбы - это редкостное по своей тщетности занятие. Подтверждением этой маленькой аксиоме могут послужить десять тысяч лет истории. Вы выводите свое происхождение от Дельфийского Оракула, и теперь сидите в баре казино, забирая бесплатные напитки у официантки, которая однажды реализует свою мечту и станет известной исполнительницей кантри. Вы считаете свой выигрыш и думаете о том, понимала ли ваша прапрабабушка из Дельфы, каким дерьмом была ее жизнь - и одобрила бы она то, что вы начали заниматься игрой на бирже. Роль оракула, Служительницы Судьбы, несет в себе столько крови и трагедии, что иногда вам кажется абсолютно правильным, что вы оказались здесь, исполняя обязанности судьи, которого так не хватало этому месту. В конце концов, это не так уж сложно. Обитатели Мира Яви не просто грешны, они еще и с радостью готовы поверить в наличие у них худших из возможных наклонностей и отдаться в руки правосудия. Как еще вы можете объяснить расцвет судебных телевизионных шоу и повсеместное наличие визгливых моралистов, готовых излить свою желчь на головы окружающих? Хотя, возможно, все дело в вас. На самом деле, найдется не так уж много мойр, которые будут рассуждать так, как вы. В конце концов, многие все еще помнят историю о первых мойрах, которые решили солгать трем Норнам, и были прокляты за свой обман. Подобно всем остальным мойрам вы влачите свое собственное проклятье: оно

именуется свободной волей. Стоит ли использовать свой дар или нет? Имеет ли смысл вести человечество к Раю или в Аду? Это еще одна часть вашего проклятья. Никто, включая трех Норн, не знает всего, и дух, подобный вам, может собрать лишь отдельные кусочки головоломки. Тот факт, что вы можете увидеть абсурд, заложенный в большинство структур мироздания, только усложняет ситуацию. И теперь вы сидите здесь, используя свой священный дар для того, чтобы мухлевать с колесом, ловите на себе беспокойные взгляды главы службы безопасности отеля (он умрет сегодня ночью в автомобильной катастрофе, бедолага) и желаете, чтобы вам удалось рассмотреть свою собственную Дан сквозь окутывающую ваши глаза дымку.

Снаряжение: Карты (игральные и Таро), белый ковбойский костюм и шляпа, солнечные очки, красный Мустанг с откидным верхом.

Шулер из рода мойр

Имя:		Адхене:	Мойра	Первичная Ариа:	Диониаэ (Плут)
Игрок:		Наследия:	Плут/Преступник/Оруженосец	Вторичная Ариа:	Араминаэ (Преступник)
Хроника:		Концепция:	Шулер	Третичная Ариа:	Аполлиаэ (Оруженосец)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм		Вождение	*	Загадки	
Драка		Этикет	**	Гримуары	**
Уклонение		Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия	**	Лидерство	**	Правоведенье	*
Запугивание		Фехтование		Лингвистика	
Проницательность	**	Актёрство		Знания (Обитатели)	*
Убеждение	***	Безопасность		Медицина	
Знание Улиц	**	Маскировка	**	Политика	
Хитрость	***	Выживание	*	Наука	
				Знания (Осень)	*

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Предназначение	***	Путь Осени	**	Люди	**
Ресурсы	***	Предсказание	***	Феи	****

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Ускользающий	□□□□		Реальное	Химер.
(Достоинство, 2)		Синяки		
Изгнанный	Воля	Поврежден -1		
(Недостаток, 2)	□□□	Сильно Поврежден -2		
		Ранен -3		
	Банальность	Тяжело Ранен -4		

		Искалечен -5		
		Обездвижен		

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Теневой Путь, Сила
Воли/Пакт Дагды,
Меланхолия

Опыт

Берсерк из рода нарака

Цитата: *Этот мир должен умереть. Дело не в том, что он злой или добрый, ибо природа изменений выше всех этих категорий. Эти люди настолько разжирели и обленились, что сердце Кали Ма взывает к очищению стада; только это спасет Грезу от их неверия.*

Предыстория: Ваши первые воспоминания были связаны с тем мгновением, когда перед вами предстали руины Бангладеша. Смерть, хаос и следы ужасных разрушений наполнили ваше сердце надеждой, если не ликованием. На мгновение вам показалось, что весь мир застыл в этой апокалиптической красоте. К сожалению, этой иллюзии не суждено было прожить долго. Встреча с первым Банальным чужаком, вторгшимся в пост-апокалиптический рай вашего рождения, была неотвратимой. Когда вы узнали, что за пределами руин Махарауравы есть еще что-то, вы, вместе со многими своими братьями, захотели узнать, что же это. "Реальный мир", который предстал перед вашими глазами, стал настоящим потрясением для всех вас.

Советы по Отыгрышу: Вы являетесь воином, цели которого выше обычного убийства. Вам суждено выполнять обязанности адвоката дьявола в любой ситуации, при любой возможности озвучивая свое недовольство системой. Вашими излюбленными жертвами являются богатые и обеспеченные люди, которые не имели бы ни единого шанса, столкнись они с настоящей опасностью. Вы понимаете, что в Море Осени есть свои правила - вы просто не желаете играть по ним. Этот мир является очень новым для вас, но вы быстро учитесь. Вы предпочитаете использовать химерическое оружие, колдовство и силу Вирда для того, чтобы расправляться со своей добычей, что, во многом, связано с тем, что это позволяет вам избежать внимания смертных властей, поддерживая идеальное алиби. В конце концов, свидетелей, которые попытаются описать ваше истинное обличье, в лучшем случае сочтут сумасшедшими, а химерическое оружие вряд ли когда-либо сможет выступить "уликой" в суде.

Концепция: Вы являетесь аватаром хаоса в статическом мире, который не хочет меняться. В силу этого, вы поступаете так, как поступил бы каждый чистокровный потомок Кали Ма. Вы насильно заставляете мир принять изменения и хаос. Вы наслаждаетесь хаотичными актами насилия, совершая их не из садизма или ради собственного эго, а в силу своих принципов. Люди этого мира не только не приспособлены для того, чтобы управлять им, но и для того, чтобы жить здесь. Они сами уничтожили свои дикие джунгли. Существовая в мире, где правят концепции "равенства" и "сострадания", как, впрочем, и современные чудеса медицинской науки и социального благосостояния, люди утратили волю к настоящей жизни. Вы

ненавидите каждую грань Мира Осени, начиная работой с девяти до пяти и заканчивая бессмыслицей телевидения. Вы верите, что ценность жизни определяется смертью. Ежедневная борьба за выживание некогда сделала обитателей Мира Яви сильными, но эти времена давно прошли. Хотя здесь все еще существуют отдельные страны "Третьего мира", где среднестатистический смертный не может выжить благодаря одним лишь подачкам и просиживанию штанов, вы знаете, что даже в этих "кризисных" местах найдется очень немного людей, которые сами убивали свою пищу.

Теперь вы взяли реализацию принципа "выживает сильнейший" в свои руки. Вы сильны, а они слабы; вы всем сердцем испытываете потребность сделать то, что представляется вам абсолютно естественным. Уничтожение слабых, на ваш взгляд, является единственным способом, посредством которого служители смерти и разрушения снова смогут сделать жизнь бесценной. Вы используете свое колдовство для того, чтобы выдерживать людей из их сонного, неспешного существования. Будучи порождением кошмаров, вы знаете, как использовать страх в качестве стимула, а боль - в качестве учителя. Вы применяете эти инструменты для того, чтобы вернуть в мир немного изначального хаоса, независимо от того, желают ли этого поборники сострадания и ученые.

Снаряжение: Боевой нож, сережки и украшения, сделанные из костей, ожерелье из черепов, коллекция "металла" и панк-музыки.

Берсерк из рода нарака

Имя:		Адхене:	Нарака	Первичная Ариа:	Диониаэ (Плут)
Игрок:		Наследия:	Плут/ Дикарь	Вторичная Ариа:	Арамин аэ (Дикарь)
Хроника:		Концепция:	Берсерк	Третичная Ариа:	Аполли аэ (Плут)

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм		Вождение	*	Загадки	
Драка		Этикет	**	Гримуары	**
Уклонение		Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия	**	Лидерство	**	Правоведенье	*
Запугивание		Фехтование		Лингвистика	
Проницательность	**	Актерство		Знания (Обитатели)	*
Убеждение	***	Безопасность		Медицина	
Знание Улиц	**	Маскировка	**	Политика	
Хитрость	***	Выживание	*	Наука	
				Знания (Осень)	*

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Предназначение	***	Путь Осени	**	Люди	**
Ресурсы	***	Предсказание	***	Феи	****

Другие Черты	Гламур	Здоровье		
Ускользающий	□□□□		Реальное	Химер.
(Достоинство, 2)		Синяки		
Изгнанный	Воля	Поврежден -1		
(Недостаток, 2)	□□□	Сильно Поврежден -2		
		Ранен -3		
	Банальность	Тяжело Ранен -4		

		Искалечен -5		
		Обездвижен		

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Теневой Путь, Сила
Воли/Пакт Дагды,
Меланхолия

Опыт